# PC Games

*Wissen, was gespie*

**RADEON 7970 IM TEST**
Die schnellste Grafikkarte der Welt auf 6 Seiten

## MIT VOLLVERSION AUF DVD

# KING'S BOUNTY


## COLLECTION


**GOLD EDITION**

Crossworlds & Armored Princess in einem Paket: Tolle Fantasy-Strategie mit RPG-Elementen!

**Erstmals auf Heft-DVD**


**BRANDNEUE BILDER UND INFOS**

# MAX PAYNE 3

Rockstars Action-Knaller in der Mega-Vorschau: Alles zu Grafik, Story, Bullet-Time, Multiplayer-Modus und den umstrittenen Neuerungen!


**VORSCHAU-HITS**

MASS EFFECT 3
ALAN WAKE
HITMAN 5
DEMONICON
RISEN 2 • XCOM


**SPECIALS AUF 18 SEITEN**

MODS AUF DVD

# SKYRIM-MODS

Schönere Grafik, besseres Interface, neue Zaubersprüche: So machen Sie Bethesdas Meisterwerk zum perfekten Spiel!

# DLC-BERATER

Abzocke oder Mehrwert? Wir stellen Ihnen die besten Zusatz-Downloads vor – und zeigen, welche reine Geldmacherei sind!




02/12 | € 5,50




www.pcgames.de

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

# EDITORIAL

## Wo sind all die Add-ons hin?



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

**MONTAG | 2. Januar 2012**

Vier beliebte **Battlefield 2**-Karten in Frostbite-2-Qualität. Drei Fahrzeuge. Zehn Waffen. Noch mehr Achievements. All das bietet die üppige **Battlefield 3**-Erweiterung **Back to Karkand** (Test in PC Games 1/12). Und wer die gar nicht mal so limitierte „Limited Edition" von **Battlefield 3** gekauft hat, konnte das Paket kurz vor Weihnachten sogar gratis herunterladen. Was einst als Add-on oder „Expansion Set" auf DVD verkauft wurde, nennt sich heute neudeutsch DLC – downloadable content, also „herunterladbarer Inhalt". Das Problem: Das Angebot ist ausgesprochen undurchsichtig. Manch gewöhnlicher Patch wird den Kunden als DLC untergejubelt – andere Pakete hingegen sind gnadenlos überteuert. Für den DLC-Berater ab Seite 100 hat sich die PC-Games-Redaktion mit gezückter Machete durch den DLC-Dschungel gekämpft.

**MONTAG | 9. Januar 2012**

Schon **The Elder Scrolls: Oblivion** war ein Paradies für Mod-Programmierer – und **Skyrim** steht dem in nichts nach. Wie so oft gibt es neben netten Spielereien auch echte Perlen, die aus einem erstklassigen Spiel ein noch besseres machen. Einen Überblick finden Sie ab Seite 110.

**DIENSTAG | 10. Januar 2012**

Seit drei Wochen ist der WoW-Rivale **Star Wars: The Old Republic** online, Hunderttausende treiben sich allein in Deutschland auf den Servern herum. Wie versprochen, liefern wir den Langzeittest nach (Seite 88). Und im Einkaufsführer ab Seite 94 steht, ob es **SWTOR** in unsere Referenzliste geschafft hat.

**DONNERSTAG | 12. Januar 2012**

Die PC-Games-Vollversion in Ausgabe 7/10 hieß **King's Bounty**. Das Fantasy-Strategiespiel ist extrem gut bei Ihnen, liebe PC-Games-Leser, angekommen – seitdem wurden wir immer wieder auf die preisgekrönte Fortsetzung **King's Bounty: Armored Princess** angesprochen. Endlich können wir Ihnen die umfangreiche **King's Bounty Collection** als Vollversions-Premiere auf der Heft-DVD anbieten. Für das Jubiläumsjahr 2012 (wir feiern in diesem Jahr das 20-jährige Bestehen von PC Games) haben wir einige echte Spiele-Schmankerl und -Geheimtipps für Sie eingekauft. Schon in der kommenden Ausgabe geht es Schlag auf Schlag weiter mit **Prince of Persia: Die vergessene Zeit**.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

## JETZT ABONNENT WERDEN



**abo.pcgames.de**

Als PC-Games-Abonnent genießen Sie eine Menge Vorteile: Zum Beispiel überreicht Ihnen der Briefträger das druckfrische Heft i. d. R. bereits am Samstag vor dem offiziellen Kiosk-Verkaufsstart. Zudem sparen Sie bares Geld, denn die Abo-Ausgabe ist günstiger als am Kiosk; die Kosten für Porto und Versand übernimmt selbstverständlich der Verlag. Wenn Sie als Abonnent Sonderhefte, **WoW**-Klassenbücher oder PC-Games-Premium-Ausgaben im Online-Shop (shop.pcgames.de) bestellen, profitieren Sie von saftigen Rabatten und Sonderangeboten. Und wer sich bei Aboabschluss für den bequemen Bankeinzug entscheidet, erhält zwei Hefte zusätzlich – also insgesamt 14 statt 12 Ausgaben.
Auf abo.pcgames.de finden Sie eine riesige Auswahl an Dankeschön-Prämien: topaktuelle PC-Spiele (zum Beispiel **Diablo 3**), Amazon.de-Gutscheine, wertvolle Hardware und vieles mehr. Unser meistbestelltes Angebot sind derzeit die ferngesteuerten Tourenwagen (Maßstab 1:28, 7 km/h Spitzengeschwindigkeit, fünf Modelle zur Wahl). Alle Details zu diesen Flitzern und zum PC-Games-Abo erfahren Sie auf abo.pcgames.de

## SO ERREICHEN SIE UNS:



**Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:**
redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:**
dvd@pcgames.de



**Treffen Sie das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgamesde

**Folgen Sie uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcgamesde

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:**
shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de

# INHALT 02/12

## AKTUELLES
ab Seite 8



## HARDWARE
ab Seite 122



### THEMA


Wir testen AMDs neues Grafik-Flaggschiff! Mit brandneuer Architektur, PCIe 3.0 und Direct X 11.1 erklimmt der Chip den Leistungsthron!


Wir zeigen auf, wo Sicherheitslücken und Gefahren für Spieler drohen. Außerdem geben wir Tipps für ein unbesorgtes und sicheres Spielvergnügen.

## MAGAZIN
ab Seite 100



## SERVICE



## VORSCHAU
ab Seite 16


Seite 18

### MAX PAYNE 3
Wir besuchten Rockstar Games in München, wo uns zwei Levels des Shooters präsentiert wurden. Obendrein erfuhren wir spannende Infos zum Mehrspielermodus und der Technik des neuesten **Max Payne**. So viel sei jetzt schon verraten: Das Warten auf eine Fortsetzung hat sich gelohnt. Das Spiel wird richtig gut!


Seite 28

### MASS EFFECT 3
Wir konnten endlich Hand anlegen und die ersten Spielstunden von **Mass Effect 3** erleben. Wir enthüllen spannende Story-Geheimnisse, sprechen mit den Entwicklern und dürfen uns obendrein im Mehrspielermodus des Rollenspiels versuchen. Erfahren Sie, wie gut Shepards finales Abenteuer wird!


Seite 38

### HITMAN: ABSOLUTION
Bei einer Präsentation in London wurde uns ein brandneuer Level des Schleich-Abenteuers präsentiert – auf zweierlei Art und Weise. So gehört sich das!


Seite 48

### RISEN 2
Arrrrrr! Wir haben neue Infos zum Open-World-Rollenspiel mit Piraten-Setting erbeutet! Erfahren Sie alles über die Eingeborenen-Fraktion sowie das neue Voodoo-Feature!


Seite 68

### KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
Unser Vorab-Test auf Basis einer inhaltlich fertigen PS3-Fassung zeigt auf, was ein flottes Kampfsystem bei einem RPG ausmachen kann!


Seite 72

### JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION
In unserem Vorab-Test erklären wir anhand einer weit fortgeschrittenen Beta-Version, ob der gewagte Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie funktioniert.

# TEST

ab Seite 76




## DEPONIA

Für das Adventure-Genre beginnt 2012 mit einem echten Paukenschlag. Das charmante Comic-Abenteuer **Deponia** stammt von den Machern des feinen **Harveys neue Augen**. Neben den gelungenen Gags begeisterte uns vor allem das unverbrauchte Setting des Adventures.

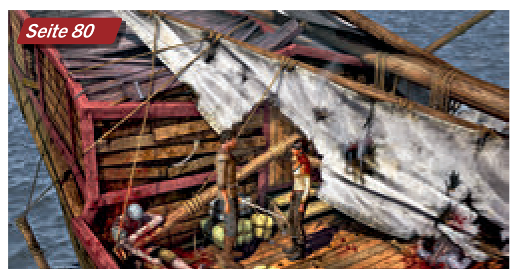



## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Wir analysieren, wie sich das MMORPG nach seinem Start entwickelte, hören uns in der Community nach Meinungen um und werfen einen Blick auf das Endgame für High-Level-Charaktere.

## SPIELE IN DIESER AUSGABE





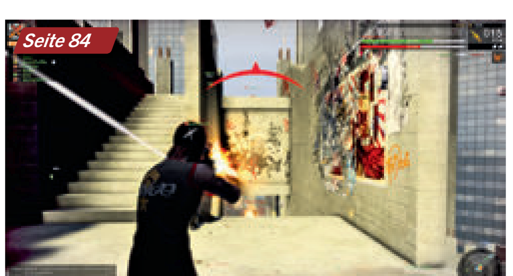

### THE LOST CHRONICLES OF ZERZURA

Und noch ein Point&-Click-Adventure hat es in unseren Testbereich geschafft. Anders als in **Deponia** geht es in diesem Titel weniger lustig als vielmehr richtig abenteuerlich zu.



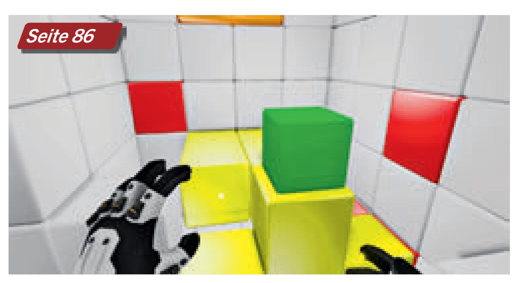

### TAKE ON HELICOPTERS

Wenn die Simulations-Experten hinter der **Armed Assault**-Reihe eine zivile Flugsimulation machen, ist das auf jeden Fall eine spannende Sache. Wir starteten zum Testflug mit den virtuellen Helikoptern!




### APB RELOADED

Was lange währt, wird endlich gut. Nach einem ersten, schiefgelaufenen Versuch wird dank eines neuen Teams ein ganz ordentliches MMO-Gangsterspiel daraus. Obendrein ist das Spiel nun „free to play"!




### QUBE

Man nehme **Portal 2**, vermähle es mit einem Zauberwürfel und entferne jegliche Story – fertig ist **Qube**. Das Puzzle-Spiel in der Ego-Perspektive macht Spaß und beinhaltet viele clevere Ideen.




### EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

Ein technisch altbackene Konsolenportierung, die monotoner kaum sein könnte – und doch macht sie irgendwie Spaß. Im Test gehen wir diesem Mysterium auf den Grund.




### DEFENDERS OF ARDANIA

In dieser Ausgabe behandeln wir viele Genre-Mix-Ideen, darunter auch diese interessante Mischung aus Tower-Defense-Spiel und Echtzeitstrategie. Ob das funktioniert? Auf Seite 93 erfahren Sie es!

VOLLVERSION auf DVD

# King's Bounty Collection




**FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:**

- ➟Rundenbasiertes Strategiespiel
- ➟Enthält **Armored Princess** und **Crossworlds**
- ➟Spannende Geschichte mit witzigen Dialogen
- ➟Levelsystem und Charakterentwicklung
- ➟Jede Menge Zauber und Items
- ➟Zahllose Freund- und Feindeinheiten
- ➟Drei unterschiedliche Charaktere
- ➟Umfangreicher Editor

**Wunderschöne Spielwelt**

In **King's Bounty** reiten Sie in Echtzeit über eine bunte Inselwelt. Treffen Sie dabei auf Feinde, wechseln Sie in einen rundenbasierten Kampf. Die einzelnen Inseln sind wunderschön in Szene gesetzt und warten darauf, von Ihnen erkundet zu werden. Aber Vorsicht: Hinter der nächsten Palme oder dem nächsten Schiffswrack könnte ein Gegner auf Sie lauern. Seien Sie daher besser immer auf einen Kampf vorbereitet.

**Charakterauswahl**

Zu Spielbeginn legen Sie Ihren Charakter fest: Krieger, Paladin oder Magier. Der Krieger ist auf viel Schaden und eine verbesserte Rüstung aus, während der Paladin einige Heilzauber kennt. Und der Magier führt einige vernichtende Zaubersprüche mit sich, die dem Gegner direkt zusetzen. Alle drei Klassen lernen im Spielverlauf mächtigere und wirkungsvollere Zauber. Obendrein erhält jede Klasse einen zaubernden Drachen als Gefährten.



## Umfangreicher Editor

Zusätzlich zu den Kampagnen bietet **King's Bounty: Crossworlds** die Möglichkeit, eigene Missionen zu erschaffen. Der im Spiel enthaltene Editor macht's möglich. Hier erstellen Sie im Nu spannende Kämpfe und erzählen neue Geschichten. Dabei steht es Ihnen frei, wie Sie Ihre Story aufbauen: Von der Umgebung über die Gegner bis hin zu den Bildschirmtexten definieren Sie alles neu und verändern es nach Belieben.

## INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- **Achtung:** Deaktivieren Sie vor der Installation Ihren Virenscanner sowie Ihre Firewall, um Problemen vorzubeugen.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum**: 2,6-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 6600 mit 128 MB, 5,5 GB freier Festplattenspeicher
- **Empfohlen**: 3-GHz-Prozessor, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 7950GT mit 512 MB



## Viele verschiedene Gegenstände

Gegenstände wie Ringe oder Rüstungsteile erwerben Sie zumeist bei Händlern in Läden; manche finden Sie aber auch in Truhen in den Arenen oder auf den Inseln der Spielwelt. Durch diese Items erhalten Sie immer einen Bonus auf einen oder mehrere Werte Ihres Charakters. Sammler können sich besonders freuen, denn wer ganze Sets aus Rüstungsgegenständen findet, erhält auf alle Teile einen Bonus.

## Taktik ist entscheidend

Wer in **King's Bounty** den Sieg davontragen möchte, der kommt um ein taktisches Vorgehen in den rundenbasierten Kämpfen nicht herum. Setzen Sie Ihre Zaubersprüche und Ihren Drachen geschickt ein, um den Gegnern zuzusetzen. Da die Bewegung der Einheiten der Reihe nach stattfindet, haben Sie genug Zeit, um den Einsatz von Zaubern und Angriffen sorgfältig zu planen.

**Den Vorgänger King's Bounty: The Legend finden Sie auf der DVD von Ausgabe 07/2010.**






**Aufrüsten – Vernunft gegen Instinkt.** Mit den flotten SSD-Festplatten gibt es endlich eine Innovation, die ich richtig spannend finde und die ich unbedingt ausprobieren will. Toll, dass sich PCs so leicht aufrüsten lassen, und toll, dass ich genug Kohle für eine 120er-SSD übrig habe. Doch halt, dann muss auch Windows 7 her, mein altes XP ist für SSDs nicht gut geeignet. Und wenn Windows 7, dann auch gleich eine RAM-Erweiterung. Läuft! Noch halte ich all das für eine gute Idee. Aber da nun bald auch **Diablo 3** erscheinen wird und meine PS3 als Spieleplattform langsam ganz schön altbacken wirkt, wird es eigentlich auch Zeit für eine Mittelklasse-Grafikkarte. Mein Onboard-Pixelschubser taugt lediglich für Spiele-Klassiker und **Bejeweled 3**. Also kommt noch ein Posten auf die Einkaufsliste. Und wenn ich schon an der Hardware-Recherche bin, kann ich ja gleich noch nach Prozessoren schauen. Und da fällt mir ein: Wieso nicht gleich ein neues Mainboard? Für USB 3.0 und all solche Sachen. Wer wartet schon gern auf Dateitransfers? Und spätestens jetzt gebe ich entnervt auf und kaufe gar nix. Weil ich den Aufrüst-Mittelweg einfach nicht finde. Frustrierend ist das!

## HORN DES MONATS*
## PETRA FRÖHLICH



Endlich ist unsere Chefin in die Fehler-Falle getappt! Im Editorial der letzten Ausgabe wurde Petra von ihren Instinkten verlassen, erwähnte Tiberium im Zusammenhang mit **C&C Generals 2**. Doch das Alien-Mineral kommt in den **Generals**-Spielen gar nicht vor! Und weil ein Fettnäpfchen nicht reicht, rechnete Petra außerdem „stündlich mit der Ankündigung von **Quake 4**". Ob wir ihr verraten, dass das Spiel 2005 erschien?

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** einst schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

# Also doch für den PC – wir haben angespielt!

Bereits zum vierten Mal wurde der Release-Termin von **Ghost Recon: Future Soldier** verschoben. Aktuelles Erscheinungsdatum ist der 24. Mai 2012 – allerdings gilt das nur für die Konsolenfassungen. Wann die PC-Version in den Handel kommt, hat Ubisoft bei einem Presse-Event in Paris Mitte Januar leider nicht verraten. Dafür konnten wir den Taktik-Shooter auf der Veranstaltung ausgiebig Probe antesten.

Der Nachfolger von **Advanced Warfighter 2** spielt in naher Zukunft und entführt den Spieler unter anderem nach Bolivien, Sambia, Nigeria, Pakistan und Russland. Die Story dreht sich um einen Waffenschmugglerring, eine gestohlene Atomrakete, russische Paramilitärs, die in Moskau einen Putsch versuchen, sowie eine Konterrevolution, die den Staatsstreich verhindern will. Irgendwo dazwischen agieren die amerikanischen Ghosts.

Erwartungsgemäß schlüpft der Spieler in die Rolle des Ghost-Anführers, der im Solo-Modus stets von drei KI-Kameraden begleitet wird. Das war zwar schon bei den Vorgängern so, neu ist jedoch die Art, wie Sie diese befehligen. Anstatt Wegpunkte zu setzen und die Jungs von Deckung zu Deckung zu scheuchen, markieren Sie lediglich die Gegner, die Ihr Squad ausschalten soll. Die Männer bringen sich dann selbst in eine geeignete Position und warten auf Ihren Abschussbefehl.

Im Einsatz können die Ghosts auf zahlreiche Hilfsmittel zurückgreifen, um Missionen mitunter auch komplett unbemerkt abzuschließen. Sensor-Granaten beispielsweise enthüllen Feinde auch in einem Pulk von Zivilisten oder hinter Mauern, die fernsteuerbare Drohne erfüllt einen ähnlichen Zweck und ist nun Fluggerät und Fahrzeug in einem.

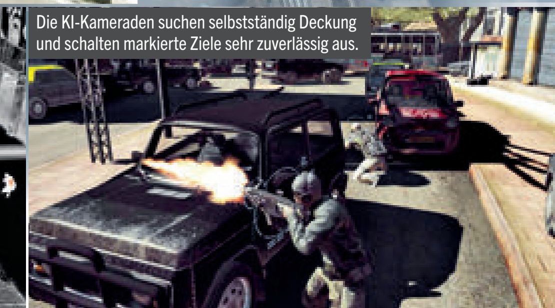
Spielerisch rangiert **Future Soldier** zwischen linearen Shootern wie **Modern Warfare 3** und komplexen Militär-Simulationen vom Schlage eines **Arma** oder **Operation: Flashpoint**. Der Titel bietet taktische Freiheiten, überfordert aber nicht mit strategischen Planungsbildschirmen oder nervigem Babysitting der KI-Soldaten. Die Steuerung funktionierte bereits gut und auch der Einsatz der Aufklärungs-Gadgets ging intuitiv von der Hand. Dafür muss man einige Abstriche in Sachen Grafik und Inszenierung in Kauf nehmen.

Info: http:http://ghostrecon.uk.ubi.com/




Die Missionen der Kampagne finden sowohl in urbanen wie auch ländlichen Umgebungen statt.


Die Aufklärungsdrohne verschafft Ihnen einen Überblick über das Schlachtfeld. Ein großer Vorteil!


Die KI-Kameraden suchen selbstständig Deckung und schalten markierte Ziele sehr zuverlässig aus.

FALLOUT ONLINE

# Interplay verliert Lizenz an Bethesda



**Fallout Online** ist tot. Das Online-Rollenspiel von **Fallout** 1+2-Macher Interplay befand sich mehr als vier Jahre lang in Entwicklung. Die Arbeiten am Spiel wurden eingestellt infolge des Rechtsstreits zwischen Interplay und Bethesda, den Machern von **Fallout 3**. Bethesda kaufte 2007 dem darbenden Interplay die **Fallout**-Lizenz ab und erteilte dem Studio anschließend die Erlaubnis, in Bethesdas Auftrag an einem Online-Rollenspiel in dem postapokalyptischen Szenario zu arbeiten. Die Lizenz war an (von manchen Beobachtern als unrealistisch eingeschätzte) Bedingungen geknüpft: Interplay verpflichtete sich dazu, 30 Millionen US-Dollar zur Finanzierung des Projekts aufzutreiben und die Arbeiten am Spiel bis April 2009 abzuschließen.

Weil das Studio in beiden Punkten versagte, erhob Bethesda Klage wegen Vertragsbruch; im Rahmen des Gerichtsprozesses einigten sich Interplay und Bethesdas Mutterunternehmen Zenimax jetzt darauf, dass die Rechte gegen eine Ausgleichszahlung von zwei Millionen Dollar an Bethesda zurückgehen. Davon ist auch die Entwicklerschmiede Masthead Studios betroffen, die Interplay für Arbeiten an **Fallout Online** engagierte. Sie hat sich mit Bethesda außergerichtlich darauf geeinigt, die Lizenz aufzugeben.

Was Bethesda nach dem gewonnenen Rechtsstreit mit der Lizenz anfängt, ist bislang unbekannt. Alle Zeichen deuten aber auf ein eigenes **Fallout**-MMORPG der **Skyrim**-Schöpfer hin. ❑

Info: www.bethblog.com

**Peter meint:**
Dass Interplay die **Fallout**-Lizenz abgeben muss, ist kein Verlust. Die Tatsache, dass nach vier Jahren kaum etwas über **Fallout Online** bekannt ist, zeugt von dem desolaten Zustand des einst großen Entwicklerstudios. Nachdem Bethesda die Rechte wieder innehat, dürfen wir wohl mittelfristig mit deren MMORPG-Version von **Fallout** rechnen – hoffentlich aber nicht zulasten der Solo-Reihe.





Ob Spieler wohl bald in einem Bethesda-Spiel durch das Online-Ödland streifen? Bild: **Fallout 3**.

MICROSOFT KINECT

# Bewegungssteuerung für den PC



Gerüchteweise wird für die PC-Version die Sensorik von Kinect verbessert.

Auf der Fachmesse CES (Consumer Electronics Show) in Las Vegas kündigte Microsoft vor Kurzem an, die Bewegungssteuerung Kinect nun auch für den PC zu veröffentlichen. Für die Xbox 360 gibt es Kinect bereits seit 2010, laut Angaben von Microsoft hat sich die Sensortechnologie, bei der Spieler diverse Titel nur mit ihren Körperbewegungen steuern, bereits über 18 Millionen Mal verkauft. Der Sensor scannt den Bereich vorm heimischen TV und erkennt die Skelett-Struktur einzelner Spieler. Das erlaubt eine Gestensteuerung.

Ab dem 1. Februar 2012 wird Kinect nun zusammen mit der speziellen Software in zwölf Ländern verkauft werden. Ein Preis in Euro ist derzeit noch nicht bekannt, in den USA soll Kinect für den PC 249 Dollar kosten. Der Preis für eine Schüler- und Studentenversion soll 149 Dollar betragen. Laut Microsoft arbeiten schon jetzt über 200 Firmen an Spielen für das System. Ob sich die Bewegungssteuerung am PC ebenso gut verkauft wie auf Konsolen, bleibt abzuwarten. Wir können uns das reichlich alberne Rumgehampel vor dem Computerbildschirm jedenfalls nicht so recht vorstellen. Die besten und erfolgreichsten Xbox-Kinect-Spiele wenden sich beispielsweise eher an Kinder oder die Partyspiel-Fraktion ❑

Info: www.xbox.com/kinect




Wie albern die Steuerung mit dem eigenen Körper aussieht, zeigen unsere Kollegen Sebastian und Thorsten.




Spiele wie **Kinect Sports** sind kurzweilig, aber in keiner Weise anspruchsvoll.

STEAM

# Valves Plattform auf Erfolgskurs

Die Statistiken, die Valve über seine Online-Plattform Steam veröffentlicht, sind meist hochinteressant. Erst vor Kurzem wurde hier ein neuer Rekord aufgestellt: Über fünf Millionen Nutzer waren Anfang des Jahres gleichzeitig online aktiv. Das ist eine gewaltige Zahl. Allein über 100.000 dieser Nutzer spielten dabei **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, knapp 70.000 **Counter-Strike**. Gleichzeitig, wohlgemerkt!

Wie viele dieser Spieler aus Deutschland stammen, ist nicht einsehbar. Dennoch ist die Bedeutung von Steam nicht zu unterschätzen, erreicht die Plattform doch eine ungeheure Zahl an Spielern, vertreibt weit über 1.000 Spiele und ist ein wichtiger Partner für Publisher weltweit geworden. Nachdem vor Kurzem Free-2-Play-Titel auf Steam veröffentlicht wurden, wird die Zahl der aktiven Nutzer wohl auch in Zukunft noch weiter steigen. ❑

Info: http://store.steampowered.com/stats/



## PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

| Platz | Titel | Publisher | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | The Elder Scrolls 5: Skyrim | Bethesda | Test in 12/11 | Wertung: 91 |
| 2 | Battlefield 3 | Electronic Arts | Test in 12/11 | Wertung: 94 |
| 3 | Call of Duty: Modern Warfare 3 | Activision | Test in 12/11 | Wertung: 90 |
| 4 | Starcraft 2: Wings of Liberty | Blizzard | Test in 09/10 | Wertung: 90 |
| 5 | Star Wars: The Old Republic | Electronic Arts | Test in 01/12 | Wertung: 89 |
| 6 | World of Warcraft: Cataclysm | Blizzard | Test in 12/10 | Wertung: 91 |
| 7 | Anno 2070 | Ubisoft | Test in 12/11 | Wertung: 89 |
| 8 | Assassin's Creed: Revelations | Ubisoft | Test in 12/11 | Wertung: 88 |
| 9 | Minecraft | Mojang | Test in 01/12 | Wertung: – |
| 10 | Batman: Arkham City | Warner Bros. | Test in 01/12 | Wertung: 92 |

MICROSOFT FLIGHT

# Der Flugsimulator kommt 2012 – kostenlos!

Hobbypiloten sollten schon mal vorsorglich ihre Joysticks entstauben – schon im Frühjahr 2012 kommt ein neuer Teil der beliebten Flugsimulatoren-Reihe aus dem Hause Microsoft. Das **Microsoft Flight** getaufte Spiel schickt Sie in den Luftraum über Hawaii und steht bald kostenlos zum Download bereit. Der Softwareriese setzt zur Finanzierung auf ein DLC-Modell – für die kommenden Monate sind zahlreiche Erweiterungspakete geplant, darunter neue Gebiete, Flugzeuge, Missionen und Herausforderungen. Nutzer von Games for Windows Live erhalten dabei eine ganze Reihe an Bonus-Inhalten kostenlos, zum Beispiel zusätzliche Missionen, Erfolge, Online-Pilotenprofile und das Boeing-Stearman-Doppeldeckerflugzeug.

**Ein echtes Schmankerl** für Flugzeugfans ist die Möglichkeit, noch vor der Serienfertigung der neuen Icon A5 in einer virtuellen Version des Cockpits Platz nehmen zu dürfen – dazu arbeitet Microsoft eng mit dem Flugzeughersteller Icon zusammen. Das mit einem Carbon-Rumpf versehenene, äußerst unkonventionelle Fluggerät wird flapsig auch der „Jetski der Lüfte" genannt, weil es nicht nur an Land, sondern auch auf dem Wasser landen kann.

Auch die Systemvoraussetzungen würden bereits veröffentlicht. Demnach sollten Sie für **MS Flight** mindestens über einen 2-GHz-Zweikernprozessor und 2 Gigabyte RAM verfügen und bestenfalls einen Core i7 mit 3,2 GHz oder einen Phenom II X6 mit 3,3 GHz sowie 6 Gigabyte RAM mitbringen. Auch sind 256 Megabyte Grafikspeicher und Shader-Modell 3.0 Pflicht. ❑

Info: www.microsoft.com/games/flight/



**Jürgen meint:**
Ganz unabhängig davon, ob ich mit Flugsimulatoren viel anfangen kann oder nicht (ich kann es aufgrund mangelnder Geduld nicht), finde ich das Finanzierungsmodell doch ziemlich spannend. Trotz des „speziellen" und überschaubaren Kundenkreises wagt Microsoft hier ein Experiment, das ich in ähnlicher Form auch gerne bei anderen großen Spieleproduktionen sehen würde. Ich wünsch' mir, dass es klappt!



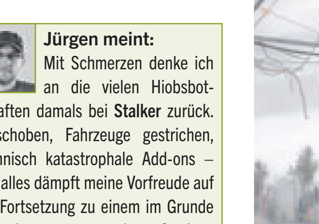
Mit dem Doppeldecker nach Hawaii – da wird so manch ein Hobbypilotentraum wahr.

STALKER 2

# Doch nicht eingestellt!

Nachdem Anfang Dezember die Meldung die Runde machte, dass die Arbeit an der Fortsetzung des russischen Endzeitspektakels **Stalker** eingestellt wurde, äußerte sich nun Entwickler GSC Game World auf seiner Facebookseite zum Thema. Dort ist seit dem 11. Januar 2012 zu lesen: „The **Stalker** team is extremely happy! Why? Because we are continuing work on **Stalker 2** after the holidays“. Auf Deutsch: „Das **Stalker**-Team ist äußerst glücklich! Warum? Weil wir nach dem Weihnachtsurlaub weiter an **Stalker 2** arbeiten“. Angeblich sollte das Projekt Ende letzten Jahres eingestellt werden, weil der CEO von GSC, Sergei Grigorovich, mit dem Entwicklungsstand des Spiels – in dem damals rund ein Jahr Entwicklungsarbeit steckte – unzufrieden war. Woher der Sinneswandel kommt und unter welchen Voraussetzungen das Projekt nun weitergeführt wird, ist nicht bekannt. Wer sich erinnert: Auch bei **Stalker** lief die Entwicklung nicht gerade rund – mehrere Verschiebungen, unzählige angekündigte, aber letztendlich nicht umgesetzte Spielelemente und ein technisch holpriger Spielstart im Jahr 2007 konnten den Erfolg des Ego-Shooters aber nicht aufhalten. ❏

Info: www.facebook.com/officialstalker



**Jürgen meint:**
Mit Schmerzen denke ich an die vielen Hiobsbotschaften damals bei **Stalker** zurück. Verschoben, Fahrzeuge gestrichen, technisch katastrophale Add-ons – das alles dämpft meine Vorfreude auf die Fortsetzung zu einem im Grunde bemerkenswerten und großartigen Spiel. Das mag ein bisschen unfair sein, ich lasse mich aber gerne in den kommenden Monaten davon überzeugen, dass mit **Stalker 2** alles gut wird!



Stimmungsvolle Landschaften waren bereits eine der großen Stärken des Vorgängers.



Die Fahrzeuge wurden zugunsten der Anomalien aus dem Vorgänger entfernt. Wird es dieses Mal welche geben?



Für eine gruselige, packende Atmosphäre sehen viele gerne über spielerische Schwächen hinweg.

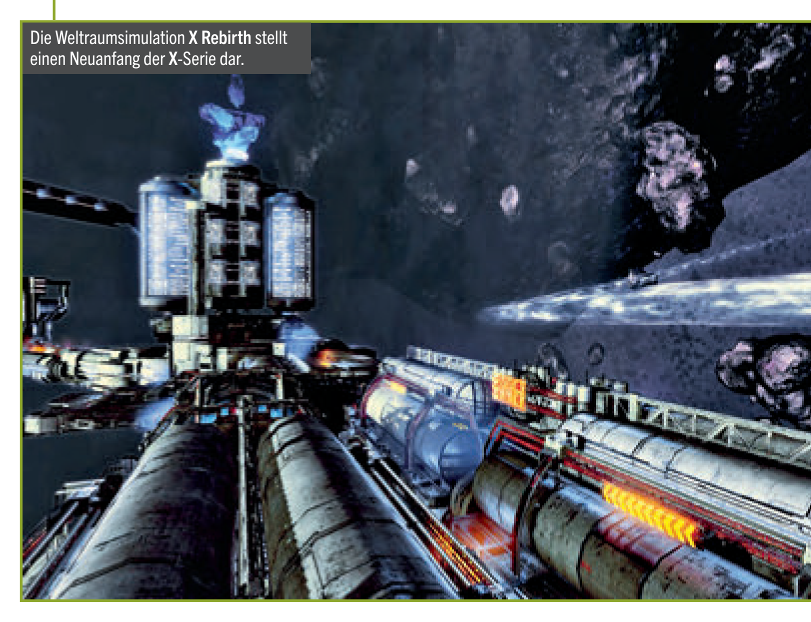
# Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ► Terminänderung
► Test in dieser Ausgabe
► Vorschau in dieser Ausgabe

| | Spiel | Genre | Publisher | Termin |
|---|---|---|---|---|
| | Afterfall: Insanity | Action-Adventure | The Games Company | 1. Quartal 2012 |
| Seite 44 | Alan Wake | Action-Adventure | Remedy | 1. Quartal 2012 |
| | Aliens: Colonial Marines | Ego-Shooter | Sega | Frühjahr 2012 |
| Seite 84 | APB Reloaded Special Edition | Action | Iceberg Entertainment | 17. Februar 2012 |
| ► | Arma 3 | Taktik-Shooter | Bohemia Interactive | 3. Quartal 2012 |
| | Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft | Nicht bekannt |
| | Bioshock: Infinite | Ego-Shooter | 2K Games | 2012 |
| ► | Borderlands 2 | Action-RPG | 2K Games | 2. Quartal 2012 |
| | Brothers in Arms: Furious 4 | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| | CoD: Black Ops 2 | Ego-Shooter | Activision | November 2012 |
| | Command & Conquer: Generals 2 | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | 2013 |
| | Counter-Strike: GO | Ego-Shooter | Valve | 1. Quartal 2012 |
| ► | Crusader Kings 2 | Echtzeit-Strategie | Paradox Interactive | 7. Februar 2012 |
| | Darksiders 2 | Action-Adventure | THQ | Sommer 2012 |
| Seite 60 | Das Testament des Sherlock Holmes | Adventure | Dtp Entertainment | 13. Mai 2012 |
| Seite 93 | Defenders of Ardania | Aufbau-Strategie | Paradox Interactive | 15. Februar 2012 |
| Seite 78 | Deponia | Adventure | Daedalic | 27. Januar 2012 |
| ► | Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 2. Quartal 2012 |
| | Dishonored | Action-Adventure | Bethesda | 2. Quartal 2012 |
| | Doom 4 | Ego-Shooter | id Software | Nicht bekannt |
| | Dota 2 | Echtzeit-Strategie | Valve | 2012 |
| Seite 62 | DSA: Demonicon | Adventure | Kalypso | 2012 |
| | DSA: Satinavs Ketten | Adventure | Deep Silver | 23. März 2012 |
| | Dungeons & Dragons: Neverwinter | Rollenspiel | Atari | 4. Quartal 2012 |
| Seite 92 | Earth Defense Force: Insect Armageddon | Action | Namco Bandai | 14. Dezember 2011 |
| | End of Nations | Echtzeit-Strategie | Trion Worlds | 2012 |
| | Enemy Front | Ego-Shooter | City Interactive | 2012 |
| | Fallout Online | Online-Rollenspiel | Interplay | Nicht bekannt |
| | Far Cry 3 | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| | Forged by Chaos | Action | Nicht bekannt | 2012 |
| Seite 26 | Game of Thrones | Rollenspiel | Focus Home Interactive | 2. Quartal 2012 |
| ► | Geheimakte 3 | Adventure | Deep Silver | 3. Quartal 2012 |
| | Ghost Recon Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| | Grand Theft Auto 5 | Action | Rockstar Games | Nicht bekannt |
| | Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | Ncsoft | Frühjahr 2012 |
| Seite 58 | Hedone | Ego-Shooter | Acony | 2012 |
| Seite 38 | Hitman: Absolution | Action | Square Enix | 2012 |
| Seite 52 | I Am Alive | Action-Adventure | Ubisoft | Nicht bekannt |
| | Insane | Action | THQ | 2014 |
| | Jack Keane 2 | Adventure | Astragon | 2012 |
| Seite 72 | Jagged Alliance: Back in Action | Strategie | Kalypso | 9. Februar 2012 |
| ► | King Arthur 2 | Strategie | Paradox Inter. | 27. Januar 2012 |
| Seite 68 | Kingdoms of Amalur: Reckoning | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | 9. Februar 2012 |
| Seite 66 | Legends of Pegasus | Strategie | Kalypso | 2. Quartal 2012 |
| | LEGO Batman 2: DC Super Heroes | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | Sommer 2012 |
| | LEGO Der Herr der Ringe | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | Sommer 2012 |
| | Lineage Eternal: Twilight Resistance | Online-Rollenspiel | Ncsoft | Nicht bekannt |
| Seite 80 | Lost Chronicles of Zerzura | Adventure | Dtp Entertainment | 3. Februar 2012 |
| Seite 28 | Mass Effect 3 | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | 9. März 2012 |
| Seite 18 | Max Payne 3 | Action | Rockstar Games | März 2012 |
| | Mechwarrior Online | Action | Piranha Games | 2012 |
| | Medal of Honor 2 | Ego-Shooter | Electronic Arts | 4. Quartal 2012 |
| ► | Memento Mori 2 | Adventure | Dtp Entertainment | März 2012 |
| | Metal Gear Rising: Revengeance | Action | Konami | 2012 |

| | Spiel | Genre | Publisher | Termin |
|---|---|---|---|---|
| | Metro: Last Light | Ego-Shooter | THQ | 2012 |
| | Port Royale 3 | Wirtschafts-Simulation | Kalypso | 2. Quartal 2012 |
| ► | Prey 2 | Ego-Shooter | Bethesda | 2012 |
| | Prototype 2 | Action | Activision | 24. April 2012 |
| Seite 86 | Qube | Puzzlespiel | Toxic Games | 16. Dezember 2011 |
| | Rainbow 6: Patriots | Taktik-Shooter | Ubisoft | 2013 |
| Seite 54 | Resident Evil: Operation Raccoon City | Action | Capcom | 2. Quartal 2012 |
| | Ridge Racer: Unbounded | Rennspiel | Namco Bandai | 2. März 2012 |
| Seite 48 | Risen 2: Dark Waters | Rollenspiel | Deep Silver | 27. April 2012 |
| | Scivelation | Action | Zuxxez | 2012 |
| | Shadow of a Soul | Action-Adventure | Nicht bekannt | 24. Oktober 2012 |
| ► | Sniper: Ghost Warrior 2 | Ego-Shooter | City Interactive | 2. Quartal 2012 |
| Seite 64 | South Park: The Game | Rollenspiel | THQ | 3. Quartal 2012 |
| | Spec Ops: The Line | Action | 2K Games | Frühjahr 2012 |
| | Starcraft 2: Heart of the Swarm | Echtzeit-Strategie | Blizzard | 2012 |
| | Star Trek | Action | Paramount Interactive | 2012 |
| Seite 88 | Star Wars: The Old Republic | Online-Rollenspiel | Electronic Arts | 22. Dezember 2011 |
| | Syndicate | Ego-Shooter | Electronic Arts | 24. Februar 2012 |
| Seite 82 | Take on Helicopters | Simulation | Peter Games | 15. Dezember 2011 |
| | The Darkness 2 | Ego-Shooter | 2K Games | 10. Februar 2012 |
| | The Secret World | Online-Rollenspiel | Funcom | April 2012 |
| ► | The Sims 3: Showtime | Lebenssimulation | Electronic Arts | 9. März 2012 |
| | Thief 4 | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt |
| | Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | 3. Quartal 2012 |
| | Torchlight 2 | Action-Rollenspiel | Runic Games | 1. Quartal 2012 |
| | Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai | Strategie | Sega | März 2012 |
| | Warface | Ego-Shooter | Crytek | 2012 |
| | Wargame: European Escalation | Echtzeit-Strategie | Dtp Entertainment | 17. Februar 2012 |
| | Warhammer 40k: Dark Millennium Online | Online-Rollenspiel | THQ | Nicht bekannt |
| | WildStar | Online-Rollenspiel | NC Soft | 2012 |
| | WoW: Mists of Pandaria | Online-Rollenspiel | Blizzard | 2012 |
| | XCOM | Ego-Shooter | 2K Games | 9. März 2012 |
| Seite 36 | XCOM: Enemy Unknown | Strategie | 2K Games | 2012 |
| | X Rebirth | Simulation | Deep Silver | 2012 |
| | Y – Der Fall John Yesterday | Adventure | Crimson Cow | 1. Quartal 2012 |


Die Weltraumsimulation **X Rebirth** stellt einen Neuanfang der **X**-Serie dar.


„BACK IN ACTION SCHAFFT DEN SPAGAT ZWISCHEN ECHTZEIT UND PAUSENKOMMANDOS EINFACH GUT." POTENZIAL – SEHR GUT
GameStar 01/12
„EIN ECHTER KLASSIKER KEHRT ZURÜCK. (...) JAGGED ALLIANCE WIRD SCHWER – ABER GUT."
Spiele 02/12
GamingExcellence BEST OF E3 2011 NOMINEE
EDITORS' CHOICE E3 GAMESPOT 2011 NOMINEE
JAGGED ALLIANCE
BACK IN ACTION
JAGGED ALLIANCE ONLINE
Teste auch das rundenbasierte taktische Browserspiel online:
jaggedalliance.gamigo.com
DIE RÜCKKEHR EINER LEGENDE
AB 9. FEBRUAR IM HANDEL
USK ab 16 freigegeben
16 www.pegi.info
PC DVD ROM
FACEBOOK.JAGGEDALLIANCE.COM
WWW.JAGGEDALLIANCE.COM
kalypso
bitComposer GAMES
Jagged Alliance Back in Action © 2011 published by bitComposer Games GmbH & Kalypso Media Group. Developed by COREPLAY. Jagged Alliance is a registered trademark of bitComposer Games GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

# VORSCHAU 02/12

## INHALT



ROLLENSPIEL
### MASS EFFECT 3


Seite 28

Wir waren bei Bioware in Edmonton und haben den Abschluss der Science-Fiction-Trilogie stundenlang Probe gespielt. Unsere neuen Erkenntnisse lesen Sie in der Vorschau.

ACTION
### MAX PAYNE 3


Seite 18

Redakteur Robert Horn besuchte Publisher Rockstar Games in München, um sich in der Rolle von Ex-Cop Max Payne die Kugeln um die Ohren zischen zu lassen – natürlich in der coolen Bullet-Time!

## MOST WANTED

**Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 11.01.12)**

1. **DIABLO 3**
Action-Rollenspiel | Blizzard
Termin: 1. Quartal 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | Rockstar Games
Termin: Nicht bekannt
3. **MASS EFFECT 3**
Action-Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: 9. März 2013
4. **GUILD WARS 2**
Online-Rollenspiel | Ncsoft
Termin: Frühjahr 2012
5. **RISEN 2: DARK WATERS**
Rollenspiel | Deep Silver
Termin: 27. April 2012
6. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM**
Echtzeit-Strategie | Blizzard
Termin: 2012
7. **MAX PAYNE 3**
Action | Rockstar Games
Termin: März 2012
8. **FAR CRY 3**
Ego-Shooter | Ubisoft
Termin: 2012
9. **HITMAN: ABSOLUTION**
Action | Square Enix
Termin: 2012
10. **BIOSHOCK: INFINITE**
Ego-Shooter | 2K Games
Termin: 2012

## NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

**Einschätzungsgrundlage**
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

**Positives & Negatives**
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

**Spielspaß-Prognose**
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

**„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt"** *Stefan Weiß*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

**HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN**
+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  100


„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

# 1&1 SERVER NEXT GENERATION



**WELTNEUHEIT EXKLUSIV BEI 1&1:**

## 2 x 16 CORE

**AMD OPTERON™ PROZESSOR 6272**

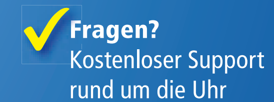
**Sicher:**
Modernste Rechenzentren, über 99,9 % Erreichbarkeit



**Einfach:**
Parallels® Plesk 10.4 unlimited enthalten

**Flexibel:**
Umfangreiche Betriebssystem- und Featureauswahl

**Schnell:**
Traffic Flatrate und über 275 GBit/s Anbindung



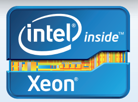
**Fragen?**
Kostenloser Support rund um die Uhr

Weitere 1&1 Server im Internet

## DAS NEUE 1&1 DEDICATED SERVER PORTFOLIO:

**NEU: 1&1 SERVER MIT INTEL-PROZESSOREN!**

### SERVER 4i

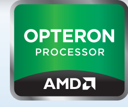



- **Intel® Xeon® E3-1220**
- 4 Cores bis zu 3,4 GHz
- 12 GB ECC RAM
- 1.000 GB RAID 1 mit 2 x 1.000 SATA HDD

**79,99** €/Monat*

**AKTION: JETZT 3 MONATE SPARPREIS SICHERN!**

### SERVER XL 6



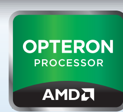

- **AMD Hexa-Core Prozessor**
- 6 Cores bis zu 3,3 GHz
- 16 GB ECC RAM
- 1.000 GB RAID 1 mit 2 x 1.000 SATA HDD




~~99,99~~ €/Monat*

**EXKLUSIV BEI 1&1: DER WELTSCHNELLSTE HOSTING-SERVER!**

### SERVER XXL 32 CORE




- **2 x 16-Core AMD Opteron™ Prozessor 6272 („Interlagos")**
- 2 x 16 Core bis zu 3,0 GHz
- 64 GB ECC RAM
- 2.400 GB RAID 6 mit 6 x 600 SAS HDD

**499,99** €/Monat*

1&1




**Jetzt informieren und bestellen:**

**0 26 02 / 96 91**

**0800 / 100 668**

**www.1und1.info**

* **Server 4i:** 79,99 €/Monat. **Server XL 6:** 3 Monate 0,– €/Monat, danach 99,99 €/Monat. **Server XXL 32 Core:** 499,99 €/Monat. Einmalige Einrichtungsgebühr 99,- € (entfällt bei Server 4i und Server XXL 32 Core). Mindestvertragslaufzeit 12 Monate. Preise inkl. MwSt.



# Max Payne 3

**Von:** Robert Horn

Wo dieser Anti-Held auftaucht, da gibt es kein Happy End. Dafür blaue Bohnen in Zeitlupe.

São Paulo. Größte Stadt Brasiliens, Wohnort für 20 Millionen Menschen und bevölkerungsreichste Metropole der Südhalbkugel. In São Paulo steht das größte Mietshaus der Welt (es beherbergt 5.000 Einwohner und hat sogar einen eigenen Bürgermeister), hier leben bitterarme Menschen in Favelas direkt neben Superreichen mit Pool auf dem Dach. São Paulo ist die Stadt mit den meisten Heliports der Welt. Wer es sich leisten kann, umgeht so die hoffnungslose Verkehrssituation und die Kriminalität am Boden. Zwischen der Polizei und unzähligen Straßengangs tobt ein fortwährender Krieg um Drogen, Macht und ganze Stadtviertel. Das Entführen von Reichen gehört beinahe zur Tagesordnung. Die anonymen Straßenschluchten und verwinkelten Favelas sind ein Sammelbecken für Kriminelle, Drogensüchtige und gebrochene Individuen, die mit der Last ihres versauten Lebens nicht mehr klarkommen. Max Payne, Ex-Cop aus New York, Alkoholiker, Witwer und der Liebling einer ganzen Generation von Spielern ist einer von ihnen.

**Der Mann, dessen Name** frei übersetzt zynischerweise Maximaler Schmerz bedeutet, ist ein Phänomen der Computerspielgeschichte. Er zählt zu der Kategorie der Anti-Helden, die inmitten der schwertschwingenden, wunderschönen Weltenretter oder cool grinsenden Elitesoldaten, die in den meisten Computerspielen die Hauptrolle spielen, relativ selten sind. Max Payne ist der unangefochtene Anführer dieser traurigen Helden, die tragische Spielfigur, mit der Tausende von Spielern am Bildschirm litten. Als er seine Frau und sein Kind verlor. Als er von Kollegen verraten wurde, fast umgebracht und zum Sterben zurückgelassen. Als er Halt fand bei der ebenso tragischen Figur der Mona Sax. Als er auch sie verlor, sie nicht retten konnte und klar war, dass er seinem persönlichen Schicksal, seiner eigenen Tragödie nicht entkommen würde. Für Max Payne gibt es kein Happy End. Und wenn, dann hat es einen furchtbar bitteren Beigeschmack.

Eine solche Figur glaubhaft darzustellen ist schwierig. Den Spieler noch dazu zu bringen, diese Person zu mögen und mit ihr mitzufühlen, ist eine Kunst. Gelungen ist das den



## DER ALTE NEUE MAX PAYNE

**Im Herzen bleibt das Action-Spiel seinen Wurzeln treu. Spannende Neuerungen gibt es trotzdem:**



**KLUGE KI**
Gegner besitzen nicht nur eine ausgeklügelte KI, die sie in verschiedene Professionalitätskategorien einstuft. Dank Euphoria-Engine reagieren sie realistisch auf Treffer, werden von den Füßen gerissen und brechen erschreckend realistisch zusammen.

**DETAILS AN JEDER ECKE**
Jede Kugel, jede wegfliegende Patrone wird im Spiel dargestellt. Bei Gefechten platzt der Putz von der Decke, Scheiben zerbersten in tausend Stücke, Fetzen von Papier, Holz oder Dreck fliegen durch die Luft. An Max Paynes Körper erkennt man sogar Schweiß und hervortretende Adern.

**REALISTISCHE ANIMATIONEN**
Die Euphoria-Engine berechnet in Echtzeit physikalische Einflüsse auf Körper. Soll heißen: Noch nie hat sich Max Payne so flüssig und realitätsnah bewegt, sein Gewicht verlagert oder sich aufgerappelt.

**NEUE SCHAUPLÄTZE**
**Max Payne 3** beschränkt sich nicht wie sein Vorgänger auf eine Stadt und die Geschehnisse einer einzigen Nacht. Stattdessen erzählen die Entwickler den Werdegang des Protagonisten über einen größeren Zeitraum in mehreren Städten. Und wer sagt eigentlich, dass in São Paulo immer die Sonne scheinen muss?



Ein Markenzeichen der Reihe: Max benutzt zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig.

finnischen Entwicklern von Remedy Entertainment, die 2003 mit **Max Payne 2** ein zeitloses Meisterwerk erschufen. Die Marke gehört ihnen inzwischen nicht mehr, Rockstar Games hat die Zügel übernommen (siehe Kasten auf Seite 20). Die Tugenden der Vorgänger will Rockstar trotzdem aufrechterhalten. **Max Payne 3**, das im März dieses Jahres erscheinen wird, soll keine Neuauflage werden, sondern eine glaubwürdige, moderne Fortsetzung der Geschehnisse rund um Max Payne. Die Entwickler wandeln dabei auf einem schmalen Grat zwischen traditionellen Elementen der Serie und den Erwartungen eines gereiften Publikums an ein modernes Action-Spiel. Die Gefahr, langjährige Fans von Max Payne zu verschrecken, ist groß. Doch die Akribie, mit der Rockstar Games sich des Projektes annimmt, lässt keine Zweifel daran, dass die Amerikaner sich ihrer Verantwortung gegenüber den Spielern bewusst sind. Denn das, was ein Max-Payne-Spiel ausmacht, was uns begeistert und sich in unser Gedächtnis gebrannt hat, findet sich auch in **Max Payne 3**.

**Als Erstes ist da die Bullet Time,** wichtigster Bestandteil der unzähligen Schießereien und Action-Einlagen der Serie. Sie hat die Serie berühmt gemacht und eine Vielzahl an Nachahmern gefunden. An ihr haben die Entwickler nur wenig herumgedoktert. Noch immer funktioniert diese Zeitlupenfunktion nach altem Schema. Durch das Erledigen von Feinden lädt sich die Spezialfähigkeit langsam auf (Kopf- oder Herztreffer beschleunigen diesen Vorgang), auf Knopfdruck verlangsamt sich das Geschehen, in dem Geschosse und ihre Flugbahnen sichtbar sind. Max selbst bewegt sich ebenfalls in Zeitlupe, der Spieler kann das Fadenkreuz allerdings in Echtzeit schwenken und so mehrere Gegner mit kunstvollen Manövern gleichzeitig ausschalten. Das kennen wir so schon aus den Vorgängern und auch in Teil 3 bleibt dieses Feature der Hauptbestandteil der Action-Einlagen.

Ein wenig Innovation gibt es aber dennoch. Denn den Entwicklern ist sehr daran gelegen, jede Ballerei in ein Feuerwerk aus stylishen Action-Einlagen zu verwandeln. Deshalb erlebt die Kill Cam aus Teil 2 eine Wiedergeburt. Im Vorgänger folgte diese Kamera der Patrone aus einem Scharfschützengewehr


Max ist wehrhafter denn je. Kommt ihm ein Gegner zu nahe, gibt es im Nahkampf Hiebe.

vom Abschuss bis zum Ziel. Nun erleben Spieler diese Kamerafahrt mit jeder Waffe, egal ob Pistole, Maschinengewehr oder Schrotflinte: Der letzte Gegner, den Sie in einem Abschnitt erledigen, wird in einer dramatischen Kamerafahrt eingefangen – je nach Schusswinkel, Sprungrichtung und benutzter Waffe in unterschiedlichen, drastischen Bildern. Das sieht furchtbar cool aus und belohnt Spieler visuell für besonders gelungene Manöver. Dieses Phänomen gab es auch schon in **Max Payne 2**: Man WILL Abschnitte einfach möglichst souverän, cool und optisch beeindruckend absolvieren. Das Actionspiel ist nichts zum stumpfen Durchballern. Hier wird mit Stil gekämpft.

**Ein weiterer Aspekt, der die** Gefechte in **Max Payne 3** in ausdrucksstarke Action-Kompositionen verwandelt, sind dynamische Sequenzen. Darin agiert die Spielfigur automatisch, der Spieler selbst übernimmt nur zum Schießen die Kontrolle. Was verdächtig nach einer Quicktime-Sequenz klingt, erlaubt dem Spieler dennoch eine gesunde Portion Freiheit und dient einzig dazu, besonders gewagte Manöver entsprechend in Szene zu setzen. So erleben Sie Max zum Beispiel in einer Lagerhalle, die gerade von einer Horde böser Jungs gestürmt wird. Der Ex-Polizist, auf einem Balkon stehend, wirft sich an den Haken eines nahen Krans und gleitet über die Köpfe der Gangster hinweg, wild um sich ballernd. In einer anderen Szene wird Max' Schutzbefohlene, Giovanna, von einem Bösewicht bedroht – Max spurtet zu Hilfe, fliegt um die Ecke – ihm bleibt ein einziger, gut gezielter Schuss, um das Mädel zu retten. Den müssen Sie abgeben – den Rest erledigt das Spiel für Sie. Solche kurzen, rasanten Sequenzen passieren immer wieder und lockern das Spielgeschehen mit toll inszenierten Momenten auf.

Die Schießereien haben darüber hinaus zwei weitere Neuerungen spendiert bekommen: Die erste ist ein vollwertiges Deckungssystem, das Fans der Serie leicht irritieren könnte. Wozu braucht Max Payne die Möglichkeit, sich hinter Kisten und Mauern zu verschanzen? Der Grund ist einleuchtend: Ein Deckungssystem ist bei nahezu allen modernen Action-Spielen mittlerweile Standard und wird von vielen Spielern einfach erwartet. In einem Spiel, in dem es hauptsächlich um Schießereien mit zahlenmäßig überlegenen Gegnern geht, ist es üblich, ein Deckungssystem zu nutzen. Ein auffällig taktisches Spiel soll **Max Payne 3** allerdings nicht werden. Wer zu lange ängstlich hinter sicherer Deckung klebe, werde alsbald von der dynamisch agierenden KI ausmanövriert, versprechen die Entwickler. Denn die Gegner reagieren je nach Situation anders auf Max' Aktionen und fallen dem Ex-Cop in die Flanke, hechten in Deckung oder ergreifen schon mal die Flucht (was bei einem gemeinen Straßen-Gangster natürlich

## DIE GESCHICHTE UM MAX PAYNE

**Erfunden wurde die Serie in Finnland. Weitergeführt wird sie nun in Amerika:**

Entwickler Remedy Entertainment verkaufte 2002 sämtliche Rechte an der Serie an Publisher Take Two. Deren Tochterfirma Rockstar Games hatte schon an Teil 2 der Saga mitgewirkt und übernahm nach acht Jahren Bildschirmabstinenz des Helden die Entwicklung des dritten Teils der düsteren Geschichte.

**Max Payne, ein New Yorker Polizist,** erlebt in der Serie den Auftragsmord an seiner Frau und seinem Kind. Auf der Suche nach den Mördern stolpert der Cop in ein Komplott, wird verraten, gefoltert und gejagt. Er verbündet sich mit Mafiabossen, kämpft gegen Geheimbünde und Polizei gleichermaßen, lernt Killerin Mona Sax kennen und lieben und schlittert dabei von einem brutalen Schicksalsschlag in den nächsten. Am Ende von Teil 2 muss Max hilflos mitansehen, wie seine neue Flamme Mona in seinen Armen verblutet, ein weiterer geliebter Mensch, den Max Payne nicht retten konnte. Charakteristische Comic-Sequenzen erzählen dabei die düstere Geschichte.

REMEDY


Max Paynes Gehilfin Mona Sax überlebt das Ende von Teil 2 nicht. Ein weiterer Schicksalsschlag für Max.

## EIN SCHLANKES INTERFACE

**Eine Technik-Video-Reihe verrät, wie das HUD im fertigen Spiel aussehen wird:**

Schon bei **Max Payne 2** gab es nur wenige Bildschirmanzeigen, die permanent zu sehen waren. Das umfangreiche Waffenarsenal wird nur bei Bedarf eingeblendet. In **Max Payne 3** verhüllt fast nichts den Blick auf das Geschehen. Unten rechts finden sich die Anzeigen für Munition, eingesteckten Schaden, Painkiller und Bullet Time.

Das Waffenmenü indes, von dem es noch keine Bilder gibt, besteht aus einem konsoligen Rad-Menü, mit dem Sie Ihre drei zur Verfügung stehenden Waffen blitzschnell ausrüsten. Wie im Vorgänger ist es nur bei Bedarf zu sehen. Wir finden: Rockstar hält den Bildschirm erfreulich sauber und bleibt gleichzeitig der Serie treu. So soll es sein!




**1 GESUNDHEIT**
Die Lebenskraft von Max Payne gehorcht den gleichen Gesetzen wie im Vorgänger. Treffer färben die kleine Figur rot, Schmerzmittel lassen den Pegel langsam sinken. Wie gewohnt wirken die Painkiller nicht sofort.

**2 MUNITION**
Das Waffenarsenal von Max Payne ist umfangreich, allerdings kann der Ex-Polizist nur drei Waffen gleichzeitig bei sich tragen. Dazu gehören diverse Pistolen. Schnellfeuergewehre, Schrotflinten und Maschinenpistolen.

**3 BULLET TIME**
Die wohl wichtigste Leiste im Spiel: Durch Ausschalten Ihrer Gegner füllen Sie die Bullet Time auf, um sie anschließend in coolen Zeitlupenaktionen wieder zu verbraten. Treffer in Herz und Kopf füllen die Leiste schneller auf.

eher vorkommt als bei der gut gepanzerten und disziplinierten Spezialeinheit). Dass die KI-Schergen immer anders reagieren, verspricht spannende Kämpfe, die nie wirklich gleich ablaufen.

Sollte Max dabei dennoch einmal überwältigt werden, hilft in letzter Instanz ein System namens Last Man Standing. Das kennen Sie vielleicht aus Spielen wie **Kane & Lynch 2** (dort hieß es „Down Not Dead“): Wird Max von einem eigentlich tödlichen Schuss getroffen, haben Spieler einige Sekunden lang die Chance, den Schützen ebenfalls niederzustrecken. Schaffen sie dass, überlebt Max schwer verletzt. Das funktioniert aber nur, solange der Held noch mindestens eine lebensrettende Packung Schmerzmittel im Gepäck hat. Zum Glück haben die Entwickler hier auf die inzwischen übliche Art der Heldenheilung („Warte in Deckung, bis sich die Gesundheit automatisch regeneriert“) verzichtet und das Serien-System der Painkiller-Tabletten beibehalten.

**Max beherrscht nun auch knallharte** Nahkampfmanöver. Sollte ihm in der Hitze des Gefechts ein Gegner unvermittelt vor die Füße stolpern, vollführt Max einige brutale Attacken und schießt seinem Opfer zum Beispiel aus nächster Nähe in den Kopf. Das mutet derb an, die **Max Payne**-Reihe ist und bleibt aber nun mal düstere Erwachsenenunterhaltung, in der es nicht gerade zimperlich zugeht. Teil 3 macht da keine Ausnahme. Auch wenn Max serientypisch einige abgefahrene Manöver beherrscht, wollen die Entwickler das Drumherum möglichst realistisch gestalten.

Das riesige Waffenarsenal, das Max noch vor acht Jahren mit sich herumtragen konnte, wurde deshalb abgeschafft und drastisch verkleinert. Der Held darf im dritten Teil nur noch drei Waffen bei sich tragen, etwa zwei Handfeuerwaffen und ein Sturmgewehr. Benutzt der Protagonist aber zum Beispiel eine AK-47 und wechselt dann auf zwei Beretta-Pistolen, muss er sich vom großen Schießprügel verabschieden – wo sollte er das Teil auch hinpacken? Das erscheint etwas seltsam, sorgt aber dafür, dass Sie sich immer sehr genau überlegen müssen, welche Waffen Sie als Nächstes nutzen wollen.

Da hilft es in den Kämpfen enorm, dass Sie auch Ihre Umwelt in gewissem Maße zu Hilfe nehmen können: Physikspielereien fanden sich schon in **Max Payne 2** (etwa wenn man Fässer Treppen hinunterschubsen konnte), Ähnliches gibt es nun auch in der Fortsetzung. An einer Stelle in einem Busdepot schießt Max zum Beispiel auf eine Hebebühne, auf der ein Bus geparkt ist. Das tonnenschwere Teil kracht daraufhin ungebremst auf die darunterstehenden Gangster. Auch explosive Fässer oder Gastanks finden sich zuhauf, um unvorsichtige Feinde krachend ins virtuelle

Lesen Sie weiter auf Seite 23


Der Detailgrad des Spiels ist verblüffend: Auf Gesichtern sind Adern und Schweiß deutlich zu erkennen.


Wenn Dinge in Zeitlupe explodieren, dann breitet sich ein dickes Grinsen über unser Gesicht aus.

## ALLES WISSENSWERTE ZUM MEHRSPIELERMODUS

**Max Payne mit Mehrspielermodus? Das klingt zuerst abwegig. Die Entwickler machen's trotzdem:** Auch wenn der Fokus des Spiels klar auf der Einzelspielererfahrung und der Weiterführung der Geschichte des Anti-Helden liegt, geben sich die Entwickler erhebliche Mühe, dem dritten Teil einen durchdachten und wertvollen Mehrspielermodus zu spendieren. Wir zeigen Ihnen alle bisher bekannten Details:

### DIE SPIELMODI



Bisher haben die Entwickler nur zwei Spielmodi bekannt gegeben: Team-Deathmatch und Gang Wars. Letzeres klingt vielversprechend, denn hier spielen Sie Schlüsselmomente der Einzelspielerkampagne nach: Pro Karte müssen Sie fünf verschiedene Aufgaben erfüllen, die dynamisch erstellt werden. Dadurch sollen sich die einzelnen Partien, die etwa 30 bis 50 Minuten dauern werden, voneinander unterscheiden.

### ZEITLUPE IM ONLINE-MODUS



Es muss eine schwierige Aufgabe gewesen sein, das Zeitlupen-Feature aus der Einzelspielerkampagne in Mehrspielergefechte zu transferieren, doch den Entwicklern ist das Kunststück gelungen. Der Clou: Wird die Bullet Time aktiviert, sind nur Spieler im Sichtradius des Auslösers betrofffen.

### DIE BURSTS

Bursts sind Spezialfähigkeiten, die Sie ausrüsten können. Sie funktionieren in drei Stärkestufen und verschaffen interessante Vorteile auf dem Schlachtfeld. So können Sie sich zum Beispiel kurz als feindliche Einheit tarnen oder Sie verwirren die Ansicht der Gegner, sodass diese Freund und Feind nicht mehr unterscheiden können und den eigenen Kollegen in den Rücken ballern. Bursts funktionieren mit Adrenalin. Je mehr, desto dramatischer der Effekt.



### ERFAHRUNGSPUNKTE UND SETS

Die Standards moderner Actionspiele diktieren auch **Max Payne 3** ein Erfahrungspunktesystem. Genretypisch steigen Sie damit durch Kills und Teamhilfen im Rang auf, schalten Ausrüstung und Bursts frei. Außerdem können Sie verschiedene Sets für Ihren Kämpfer anlegen. Die Ausrüstung hat Auswirkungen auf die Beweglichkeit einer Spielfigur: Je schwerer sie gepanzert ist, desto schwerfälliger bewegt sie sich über das Schlachtfeld. Geplant ist, dass Sie Sets während einer laufenden Partie wechseln und so etwa in leichtere Klamotten schlüpfen, um wendiger agieren zu können.

### DIE KARTEN



Über Anzahl und genaue Schauplätze ist noch nichts bekannt. Allerdings sollen die Karten an Orten der Einzelspielerkampagne spielen und sogar teilweise deren Handlung minimal ergänzen. Die Stimme von Max Payne erklärt Ihnen übrigens die Rahmenbedingungen.

### VENDETTA



Der gespielte Rachegedanke sieht folgendermaßen aus: Erwischt Sie ein gegnerischer Spieler zweimal hintereinander, können Sie eine Vendetta starten. Erledigen Sie den Kerl nun, hagelt es Extra-Geld und -Erfahrungspunkte. Aber Achtung, der andere Spieler wird ebenfalls über die Vendetta informiert !

### DIE PARTEIEN




Spezialeinheiten der brasilianischen Polizei gegen Straßengangs wie Tropa Z, so lauten die Begegnungen. Das ändert sich sicher auf (bisher unbestätigten) Schlachtfeldern in New York. Außerdem soll es einen Spielmodus geben, in dem die Figur von Max Payne selbst spielbar ist. Wie genau das aussieht, ist unklar. Wir hoffen auf eine Spielart der Marke „Einer gegen alle".

### ZIELHILFEN ONLINE?




Einsteiger dürfen in der Einzelspielerkampagne Zielhilfen verwenden, die das Fadenkreuz automatisch auf nahe Gegner ausrichten. In einer frühen Version, die unsere Online-Kollegen spielen konnten, gab es diese Zielhilfen auch im Mehrspielermodus. Wir hoffen, dass hier noch nachgebessert wird, um unfaire Vorteile zu vermeiden.



Alberne Krawatte, schlecht sitzender Anzug und zwei Schusswaffen: So kennen wir Max Payne.

Jenseits zu befördern. Steht Max Payne selbst allerdings zu nahe am Explosionsherd, bringt ihn die Druckwelle schon mal realistisch ins Schwanken.

**Besonders stolz sind die Entwickler** aber auf die Animationen des Protagonisten und seiner Widersacher. Wer die Figuren des düsteren Actionspiels in Bewegung sieht, wird staunen: Die Euphoria-Engine berechnet physikalische Einflüsse auf jede einzelne virtuelle Person. Wenn Max also spontan die Laufrichtung ändert, dann verlagert er dabei sein Gewicht, stützt sich ab und braucht einen Augenblick, um den nötigen Schwung zum Fortbewegen aufzubauen. Noch beeindruckender wirkt das bei den zahlreichen Hechtsprüngen, die Max mithilfe des Shoot-Dodge-Systems hinlegt. Auch hier berechnet Euphoria in Echtzeit die physikalischen Auswirkungen von Geschwindigkeit, Gewicht und eventuell im Weg befindlichen Tischen, Stühlen oder Wänden. Wenn Max mit voller Wucht gegen eine Wand prallt, fällt er nicht wie im Vorgänger wie ein Stock zu Boden. Er schlägt hart auf, der Aufprall staucht ihn zusammen und er muss sich mühsam aufrappeln. So kann es auch durchaus passieren, dass der agile Held beim Hechtsprung über einen Tisch mit den Füßen hängenbleibt und schwungvoll zu Boden geht. Euphoria ist übri-



Die berühmten Comic-Sequenzen des Vorgängers sind diesen animierten Szenen gewichen. Sie funktionieren ähnlich den Graphic Novels von früher, nur eben mit bewegten Bildern.

## SIGHTSEEING MIT MAX

**Über die Story breitet Rockstar den Mantel des Schweigens. Einzig einige Missionen sind bereits bekannt:**




### DAS BUS-DEPOT

Brasilien: Max Payne ist gemeinsam mit der (reichlich nervigen) Giovanna unterwegs, um sich mit Freund Raul Passos zu treffen, als beide von ungekannten Söldnern angegriffen werden. Max und Rauls Freundin flüchten durch Werkstatthallen, um schließlich in einen Bus zu steigen und die Angreifer so abzuschütteln.

### DIE HAFENANLAGE

Max ist alleine unterwegs auf der Suche nach Fabiana Branco. Eine heiße Spur führt ihn zur Hafenanlage eines Flusses, wo er beobachtet, wie Fabiana gefoltert wird. Bevor er sie erreichen kann, wird sie erneut verschleppt und Max muss sich seinen Weg freischießen. Im letzten Moment zerren die Entführer Fabiana auf ein Boot …





### MAX' APARTMENT

Max und sein alter Freund Raul Passos befinden sich gemeinsam in Max' heruntergekommener Wohnung in einem New Yorker Mietshaus. Passos versucht Max davon zu überzeugen, mit ihm nach Brasilien zu gehen, als die Schergen des Mafiabosses Anthony DeMarco angreifen. Max hat dessen Sohn auf dem Gewissen. Das schreit nach Rache!

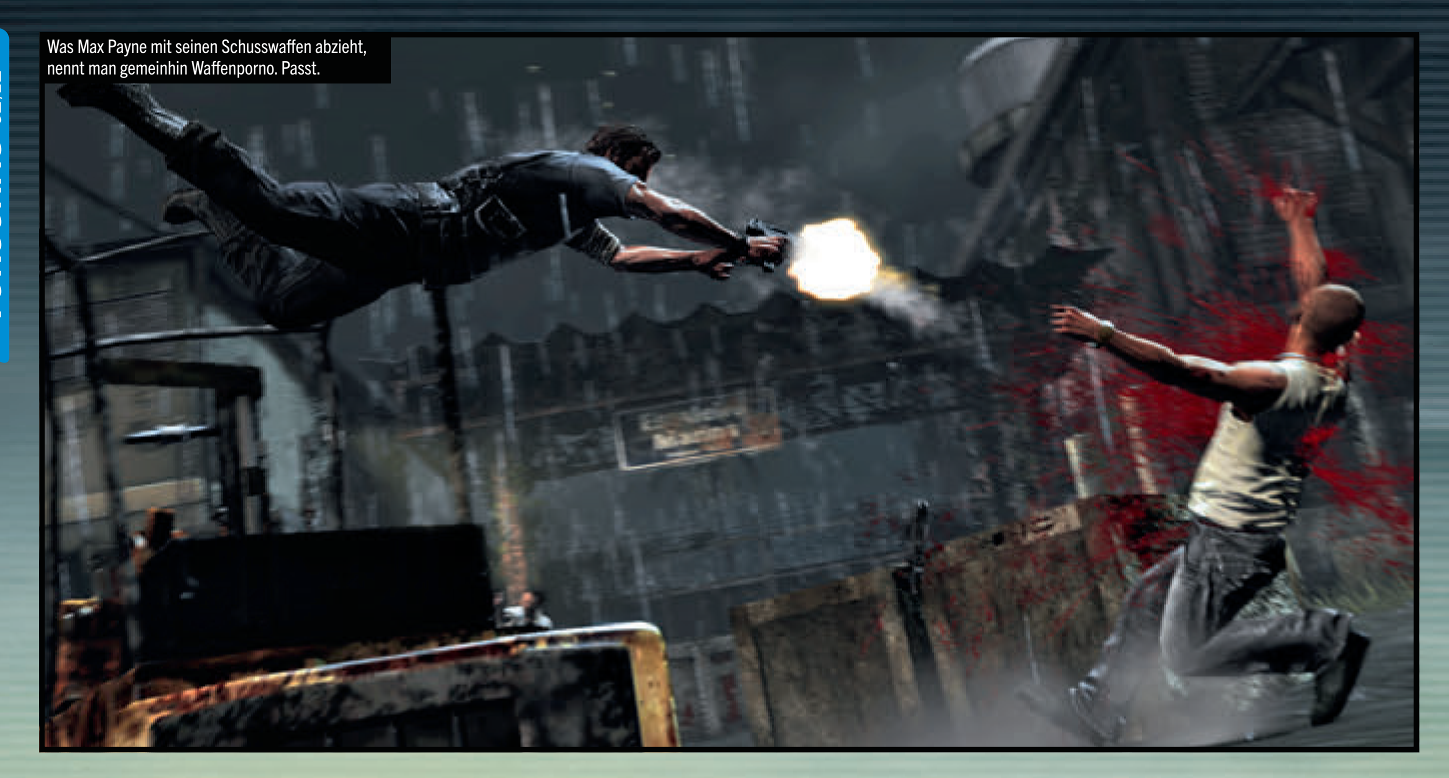
### NEW YORKER DÄCHER

Auf der Flucht vor DeMarcos Männern kämpft sich Max zuerst durch die Flure seines Mietshauses, wo er Unterstützung von einem geistig verwirrten Alten bekommt, der mal eben ein riesiges Loch in die Hauswand sprengt. Ein surrealer Moment! Optisch erinnert dieser Abschnitt am stärksten an den Vorgänger. Finden wir super!



### BÜROGEBÄUDE

Brasilien: Max Payne wird zu seinem Auftraggeber Rodrigo Branco ins Büro gerufen: Seine Frau, Fabiana, wurde entführt und Max wäre für ihre Sicherheit verantwortlich gewesen. Während des Gesprächs wird das Gebäude von unbekannten Söldnern angegriffen. Warum, das muss Max erst noch herausfinden.


Was Max Payne mit seinen Schusswaffen abzieht, nennt man gemeinhin Waffenporno. Passt.

gens nicht nur für das realistische Bewegen sämtlicher Extremitäten verantwortlich, sondern sorgt auch für ansehnliche Treffereffekte der blauen Bohnen: Schultertreffer reißen das Opfer seitlich nach hinten, Beinverletzungen lassen es straucheln ... kurz gesagt: Treffer fühlen sich wie Treffer an.

**Alle bis hierher beschriebenen Neuerungen** und Details von **Max Payne 3** entfalten erst im Zusammenspiel ihre faszinierende Wirkung. Denn durch diese Elemente wird der Titel zu einem Werk, das Feuergefechte in spielfilmreifer Eleganz zelebriert. Das erleben wir in mehreren Missionen, die uns Publisher Rockstar Games in Auszügen präsentiert. Besonders freuen wir uns dabei über einen Abschnitt im verschneiten New York, der Max so zeigt, wie wir ihn kennen und lieben: mit Lederjacke, schrecklicher Krawatte und Haaren auf dem Schädel. Ein weiterer Abschnitt führt Max in Brasilien auf die Spur der entführten Fabiana Branco: Auf einem Hafengelände wird die Gattin von Max' Auftraggeber festgehalten.

Die Stimmung dieses Levels zieht uns sofort in ihren Bann: Es ist Nacht und regnet wie aus Kübeln, während Max zwischen mit Pflanzen überwucherten Containern und rostigen Wellblechhütten hindurchschleicht. Passend für ein düsteres Spiel wie **Max Payne 3**, über das viele Fans anfangs unkten, mit São Paulo einen viel zu sonnigen und freundlichen Ort gewählt zu haben. Dass das ziemlicher Blödsinn ist, zeigt der Abschnitt im Hafen, der das berühmte **Payne**-Ambiente perfekt wiedergibt, ganz ohne Schnee und New Yorker Hochhäuser. Auch die Action stimmt, lässt uns beim Zuschauen keine Pause und verbindet Zwischensequenzen geschickt mit Ballereinlagen und dynamischen Ereignissen. Das Geschehen kommentiert Max selbst mit zynischen Kommentaren.

Die Handschrift der Rockstar-Studios ist deutlich zu erkennen: Wer **Red Dead Redemption** oder einen der **GTA**-Teile gespielt hat, wird die cineastischen Kameraeinstellungen und die Animationen der Charaktere während der Zwischensequenzen sofort wiedererkennen. Der Hafenabschnitt, das sei kurz erwähnt, hält für Max Payne wie zu erwarten kein Happy End bereit. Die gesuchte Fabiana wird vor seinen Augen auf ein Boot gezerrt und die Gangster können mit ihr fliehen – Max Payne steht mal wieder vor dem Nichts. Wie es in der Story weitergeht, wissen wir noch nicht und würden es auch mit Sicherheit nicht verraten, doch dass die Ereignisse rund um die Branco-Familie und die Entführung von Fabiana in einer Spirale der Gewalt münden und Max Payne sich erneut in seinem persönlichen Albtraum wiederfinden wird, ist sicher. Wie der ausgehen wird, das werden wir in wenigen Monaten erfahren. Wir können es kaum erwarten. ❑


Selbst mit Hawaiihemd und Glatze bleibt Max Payne ein übel gelaunter, zynischer Kerl mit Selbstmordtendenzen.

## „Bildgewaltige Inszenierung eines düsteren Action-Krachers"


*Robert Horn*

Es gibt wirklich keinen Grund, sich um **Max Payne 3** Sorgen zu machen. Die Action ist mindestens so spektakulär wie im Vorgänger, die neuen Elemente sind sinnvoll und sehr zurückhaltend implementiert. **Max Payne 3** bleibt den Wurzeln der Serie definitiv treu. Der größte Diskussionspunkt, der ungewohnte Szenariowechsel ins sonnige Brasilien, bleibt bestehen und ist nicht leicht zu ignorieren. Inzwischen haben wir Abschnitte wie den verregneten Hafen-Level gesehen, die zeigen, dass es auch hier düster und bedrohlich zugeht. Klar ist der Unterschied zum Vorgänger krass, aber ich habe mich mit der neuen Umgebung arrangiert. Was zählt, ist eine tolle Story und Schießereien wie in einem Actionfilm. Und genau das bietet **Max Payne 3**.

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Rockstar Studios
**PUBLISHER:** Rockstar Games
**TERMIN:** März 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**


Nachtwache Mors (vorne), einer der Hauptcharaktere, hat einen Hundebegleiter, dem Sie auch Befehle geben dürfen.


In Thronsaal der Hauptstadt Königslandung steht der berühmte Eiserne Thron des Herrschers von Westeros (im Hintergrund).

# Game of Thrones

**Von:** Wolfgang Fischer

Nach dem Strategieflop Genesis will Entwickler Cyanide Game-of-Thrones-Fans mit einem RPG versöhnen.

Mit der Buchreihe **Das Lied von Eis und Feuer** hat Autor George R. R. Martin eine Fantasy-Welt erschaffen, die in ihrer Vielschichtigkeit und Genialität einem Klassiker wie Tolkiens **Der Herr der Ringe** in nichts nachsteht. So richtig bekannt wurde das Epos aber erst durch die Verfilmung des ersten Romans **A Game of Thrones** (auf Deutsch in zwei Teilen erschienen: **Die Herren von Winterfell** und **Das Erbe von Winterfell**) als TV-Serie.

**Ende des letzten Jahres** veröffentlichte Hersteller Focus Home Interactive das eher mäßige Strategiespiel **A Game of Thrones: Genesis**, das die Vorgeschichte zur Roman-Vorlage erzählte. Im April dieses Jahres soll nun das zweite PC-Spiel zu diesem Thema erscheinen: Wir durften das Rollenspiel **Game of Thrones** im Rahmen einer Präsentationsveranstaltung in Hamburg anspielen. Wie **Genesis** wird auch dieser Titel von Cyanide (**Blood Bowl**) entwickelt.

**Game of Thrones** erzählt die Geschichte von zwei höchst unterschiedlichen Charakteren, über die Sie die Kontrolle übernehmen. Mors ist Mitglied der Nachtwache – einer Bruderschaft, die das Königreich von Westeros vor Angriffen aus dem Norden schützt. Alester ist ein roter Priester, der nach Jahren des Exils in seine Heimat zurückkehrt.

Die Story des RPGs ist zu Beginn des ersten Buches angesiedelt und spielt direkt nach der Ermordung des königlichen Beraters. Mors und Alester, vom Schicksal zusammengeführt, begeben sich auf eine epische Abenteuerreise, die die beiden an viele Orte führt, die Fans aus TV-Serie und Büchern kennen. Die Helden reisen unter anderem zum Hauptquartier der Nachtwache an der großen Mauer im Norden und zur Hauptstadt Königslandung im Süden.

**Auch wenn bei Game of Thrones** Dialoge und Story im Vordergrund stehen sollen, müssen Sie mit Ihrem Abenteurer-Duo dennoch einige rundenbasierte Kämpfe überstehen. Dabei dürfen Sie die Zeit verlangsamen, um Ihre Aktionen in Ruhe zu planen. Über eine einblendbare, kreisförmige Fähigkeitenanzeige bestimmen Sie, wie die Charaktere handeln sollen. Ob das etwa 25 Spielstunden umfassende Abenteuer auch so lange motiviert, lässt sich anhand unserer Eindrücke noch nicht sagen.

Richtig enttäuscht waren wir bei der Anspiel-Session hingegen von der nicht zeitgemäßen Unreal-Engine-3-Optik des Rollenspiels, inklusive matschiger Texturen und hölzern wirkender Animationen. Ärgerlich: Daran wird sich nicht mehr viel ändern, denn laut Aussagen der Entwickler ist die Grafik des Spiels schon „weitestgehend final“. ❑


In Massenkämpfen wie diesem ist es unerlässlich, kurz die Zeit zu verlangsamen, um in Ruhe die nächsten Aktionen zu planen.



**„Das hohe Niveau der Serien- und Buch-Vorlagen wir das Spiel nicht erreichen.“** *Wolfgang Fischer*

Eines der Hauptprobleme der ersten **Game of Thrones**-Versoftung war, dass es Cyanide nicht gelungen ist, die dichte Atmosphäre aus der TV-Serie oder den Büchern ins Spiel zu übertragen. Aus diesem Fehler haben die Entwickler gelernt: Die Story des kommenden Rollenspiels ist an die Buchvorlage angelehnt und mit Bestsellerautor George R. R. Martin abgestimmt. Die Dialoge sind stimmig und auch die moralischen Entscheidungen – Hallo, **Dragon Age**! –, die in vier verschiedenen Endsequenzen gipfeln sollen, sind eine gute Idee. Fast erschüttert hat mich hingegen die Inszenierung. Was wir gesehen und gespielt haben, entspricht nicht der durchweg guten Grafik, die auf den Screenshots zu sehen ist.

**GENRE:** Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Cyanide Studio
**PUBLISHER:** Focus Home Interactive
**TERMIN:** April 2012

**EINDRUCK** **OKAY**



Die liebliche Liara und unser Held Shepard wiedervereint an Bord der Normandy. Wenn sich da mal nicht eine neue Romanze anbahnt ...

Wer will, kann auch seinen Spielstand aus **Mass Effect 2** importieren – dann startet man das Trilogie-Finale mit einem hochgelevelten, erfahrenen Shepard.


Shepard wartet auf seine Abholung durch die Normandy-Crew. Als Zeitvertreib füttert er die vorrückenden Cannibals mit schwer verdaulichen Energiestrahlen.

# Mass Effect 3

Von: Heinrich Lenhardt

Endlich angetestet: die ersten Spielstunden und der neue Multiplayer-Modus.

Dezember im kanadischen Edmonton können sehr kalt sein, aber zum vorweihnachtlichen Pressetermin zeigten sich die Wettergötter gnädig und ließen die Minuswerte im einstelligen Celsius-Bereich verharren. Trotzdem kein Wetter zum Spazierengehen, zumal im heimeligen Bioware-Hauptquartier eine spielbare Version von **Mass Effect 3** aufgetischt wurde. Bei unserer Stippvisite konnten wir mit den Kreativen plaudern und sowohl Kampagne als auch Koop-Multiplayer zocken – dieses Erlebnis hat uns kein bisschen kaltgelassen.

**Die Mass-Effect-Serie** begann vor rund vier Jahren als Rollenspiel mit eher unbeholfenen Shooter-Elementen und näherte sich bei Teil 2 mehr dem Action-Genre an. Die Fortsetzung heimste zu Recht viel Kritikerlob ein, weil die Mischung aus Deckungsgeballer, Charakterentwicklung, Partymitglieder-Rekrutierung und schick inszenierten Dialogen schön stimmig war. Aber die Action-Komponente war noch nicht dort angelangt, wo Bioware hinwill: ganz nach oben in die Baller-Liga. „Die Kämpfe sollen mit den besten Shootern der Welt konkurrieren können", meldet Executive Producer Casey Hudson hohe Ansprüche an. Erreicht werden soll das durch raffinierter agierende Gegner und eine bessere Actionsteuerung, um für diese Herausforderung gewappnet zu sein.

**Kann Mass Effect 3** Serienveteranen, Neueinsteiger, Rollenspieler und Shooter-Fans gleichermaßen beglücken? Greifen wir doch selber zum Controller, um ein besseres Gefühl zu kriegen. Los geht's mit dem Auftakt der Einzelspieler-Story. Wie in den Vorgängern stehen sechs Charakterklassen zur Wahl: Soldat, Techniker, Experte, Infiltrator, Frontkämpfer, Wächter. Außerdem wählen wir eine Herkunft für unseren Shepard-Charakter, einen von fünf Schwierigkeitsgraden und den Konversationsmodus (ungeduldige Naturen können auf Entscheidungen bei Dialogen verzichten).

**Richtig gut wird's natürlich**, wenn Sie einen alten Spielstand importieren. Denn dann berücksichtigt die Handlung nicht nur Ihre Entscheidungen aus den Vorgängern, sondern auch den Shepard-Charakterlevel. Das ist neu, bei **Mass Effect 2** mussten auch Import-Helden ganz von vorne bei Level 1 anfangen. In der Story wurde das mit Shepards Ableben und seiner Rekonstruktion durch Cerberus-Wissenschaftler begründet. Spielerischer Hintergrund waren die vielen Änderungen am Talentsystem. Dieses wird im dritten Teil zwar erweitert, aber in der Struktur nicht umgekrempelt, weshalb wir mit allen im Vorgänger gelernten Fähigkeiten starten dürfen. Nur bei Ausrüstung und Waffen fängt auch ein Import-Shepard wieder von vorne an.

**Die Story** kommt schnell auf Touren. Schon im ersten Viertelstündchen wird die Erde von einer Invasion riesiger Maschinenwesen heimgesucht, die ohne Vorwarnung mit ihrem Zerstörungswerk beginnen – die Reaper sind gelandet! Ironischerweise beginnt die Invasion zum selben Zeitpunkt, als unser Held Shepard vor einem Verteidigungsausschuss über die Ausmaße der Bedrohung auszusagen hat. „Zeitverschwendung – wollen wir die Reaper etwa zu Tode quatschen?", beschwert er sich bei seinem alten Kameraden Anderson auf dem Weg zum Anhörungsraum.

**Der Dialog zwischen den beiden** hat den angenehmen Nebeneffekt, neue Spieler ratzfatz mit dem Szenario vertraut zu machen: Alle paar zigtausend Jahre besuchen besagte Reaper unsere Galaxis, um diese von organischem Leben zu säubern. Und nachdem die beiden ersten Serienteile sich mit der Entdeckung dieser Bedrohung beschäftigt hatten, geht's in **Mass Effect 3** von Anfang an richtig zur Sache … mit bedingt rosigen Aussichten. Um Commander Shepard zu zitieren: „Die Technologie der Reaper ist fortgeschrittener, sie sind mächtiger und intelligenter als wir, sie fürchten uns nicht – und zeigen kein Erbarmen." Zur Bestätigung knallt es ordentlich, Fensterscheiben bersten und Feuer brechen aus. Eine Reaper-Salve hat das Gebäude getroffen. Shepard und Anderson rappeln sich auf und fliehen nach draußen, die Kulisse sieht atemberaubend aus: Einige Nahaufnahmen fangen effektvoll ein, wie die Monstermaschinen eine Schneise der Verwüstung durch die futuristische Metropole schlagen.

**Nach den ganzen Auftaktschwätzchen** mit Handlungshintergrund wird's nun richtig interaktiv, kurze Texteinblendungen erklären die Bewegungssteuerung. Shepard muss Kontakt mit seinem Raumschiff Normandy aufnehmen, um von der Erde zu entkommen. Die Raumstation Citadel wäre ein nahe liegender Zufluchtsort, um den dort residierenden galaktischen Rat zu informieren und um Beistand zu bitten. Aber so weit sind wir noch nicht. Wir laufen an den Landebeinen eines gigantischen Reapers vorbei, was ebenso cool wie beängstigend aussieht. Immer wieder bleiben wir kurz stehen, um das Zerstörungswerk anzustarren. Shepard und Anderson stoßen auf zwei andere Erdenbürger, die sich vor den Cannibals versteckt haben. Diese zombiemäßigen Mutationen gehören zu den „kleinen" Bodentruppen, die für die Reaper aufräumen. Solche schwachen Gegner sind eine gute Gelegenheit für erste Schießübungen. Das Tutorial weist uns auf Deckungspunkte hin, aus denen wir wie gehabt zielen und feuern. Wir finden auch die erste Zusatzwaffe: Eine M-8 Avenger 1 gesellt sich zur Startpistole vom Modell M3-Predator 1. Zwischen den Knarren können wir per Menü wechseln oder einfach die Nachladetaste gedrückt halten.

**Um abgeholt zu werden**, müssen wir ein Signal aktivieren und dann so lange Angreiferwellen abwehren, bis die Normandy nach ein paar Minuten angerauscht kommt. Nun heißt es melodramatisch Abschied nehmen von der Erde. Anderson will zurückbleiben und den Opfern helfen. Shepard gibt sich kämpferisch: „Ich werde für dich zurückkommen – mit jeder Flotte, die ich auftreiben kann!" Untermalt von Stimmungsmusik hebt die Normandy ab und wir können noch beobachten, wie ein kleiner Junge in letzter Sekunde ein Transportshuttle erreicht, um dem Schlachtfeld zu entkommen. Aber just als der Gleiter losfliegt, wird er von der Salve eines Reapers zerstört – schnief!

**An Bord der Normandy** treffen wir das erste frische Crew-Mitglied James Vega, Typ „jung, männlich, heißblütig". Er soll gerade für neue **Mass Effect**-Spieler eine Identifikationsfigur sein, weil er in seiner Eigenschaft als der Neue vieles hinterfragt. Als er mit uns ausdiskutieren will, ob ein Abstecher zur Citadel angesichts der im Chaos versinkenden Erde wirklich die beste Idee sei, haben wir die erste Renegade-Dialogoption. Ruppig rüffeln wir ihn an: „Das ist hier keine Demokratie, wir fliegen zur Citadel – basta!". Der „Chef des Jahres"-Wanderpokal ist uns gewiss.

**Aber dann kommt doch alles ganz anders**, denn Admiral Hackett hat uns einen Tipp zugefunkt. Eine heiße Spur führt auf den Nachbarplaneten Mars. Jetzt kommt das Spiel in Schwung: Shepard und zwei Crew-Mitglieder werden vor den Toren eines Allliance-Stützpunkts auf dem Mars abgesetzt, in dem wir nach Reaper-Bekämpfungshinweisen fahnden sollen. An unserer Seite kämpfen neben Vega auch Ashley oder Kaiden. Welcher der beiden Charaktere am Leben ist, hängt von unserem importierten Spielstand ab. Fängt man bei **Mass Effect 3** neu an, wird diese Wahl zu Spielbeginn getroffen.


Auch in **Mass Effect 3** darf man Geschlecht und Aussehen von Commander Shepard selbst bestimmen.


Der Commander kommt ins Rutschen: In den ersten Spielminuten der Story rettet er sich zusammen mit David Anderson aus einem zerstörten Gebäude.

„Gestatten, James Vega": Der junge Soldat ist eines der neuen Crew-Mitglieder, die Commander Shepard in der Kampagne von **Mass Effect 3** beistehen.

INTERVIEW MIT **CASEY HUDSON**

# „Extra-Team für Multiplayer“

**PC Games:** Der Spielauftakt von **Mass Effect 3** ist linear, später haben wir mehr Freiheiten, genauso wie in den früheren Spielen?

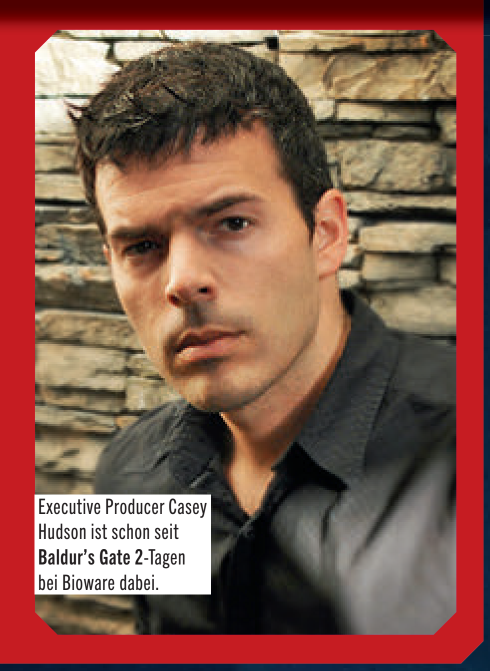
**Hudson:** „Ja, wie bei den anderen Serienteilen kannst du an Bord deines Schiffs die Galaxiskarte aufrufen und entscheiden, wo du als Nächstes hinwillst. Es öffnen sich nichtlineare Handlungszweige, die du in einer beliebigen Reihenfolge spielen kannst, aber nach einer gewissen Zeit bewegt sich die Story voran. Es herrscht auch kein Mangel an Charakter-Interaktionen.“

**PC Games:** Wie unterscheidet sich die Handlungsstruktur vom Vorgänger?

**Hudson:** „Bei **Mass Effect 2** ging es vor allem darum, Charaktere zu finden und sammeln. Das war eher eine Episoden-Struktur. Aber **Mass Effect 3** hat eine Kriegsstory, vom Gefühl her mit der TV-Serie **Band of Brothers** vergleichbar. Du hast ein Schiff und eine Mannschaft, aber du bewegst dich in der Handlung vorwärts und gewisse Ereignisse passieren.“

**PC Games:** Führt die neue Multiplayer-Komponente denn nicht zu Abstrichen bei der Einzelspieler-Story?

**Hudson:** „Viele Leute waren besorgt, als sie hörten, dass wir Multiplayer machen. Sie stellten sich vor, dass wir eine bestimmte Anzahl an Ressourcen haben und dass etwas von der Einzelspieler-Seite abgezogen würde, sobald der Koop-Modus dazukommt. Aber dem ist nicht so. Hier in Edmonton entwickelten wir mit einem Team die Story-Kampagne, wie wir es auch sonst machen würden. Wenn du mehr Features hinzufügst, hast du die Gelegenheit, das Team zu vergrößern. Das haben wir mit unserem Bioware-Team in Montreal getan, das sich vor allem um Multiplayer kümmert. Einige der Leute dort helfen uns auch mit Einzelspieler-Sachen aus, designen Levels oder Charaktergrafiken.“



Executive Producer Casey Hudson ist schon seit **Baldur's Gate 2**-Tagen bei Bioware dabei.

Shepards Begleiter agieren automatisch, feuern zurück und setzen ihre Spezialfähigkeiten ein. Wir können aber in bester Serientradition munter mikromanagen. Ein Tastendruck bringt ein Menü auf den Bildschirm, mit dem wir nicht nur zwischen Shepards Sonderkräften wählen, sondern auch die Talente der Mitstreiter aktivieren können. Nach Ausführung ist eine kleine Abklingzeit-Verschnaufpause fällig, bevor ein Talent wieder eingesetzt werden kann. Ballern können wir dagegen immer, solange die Munition vorhält.

**Weiter in der Handlung:** Vor den Toren der Marsstation werden wir in ein Feuergefecht mit Cerberus-Troopers verwickelt. Hey, was haben die gegen uns? Mit der vom mysteriösen Illusive Man („Der Unbekannte“) angeführten Fraktion hatte Shepard im zweiten Teil noch gemeinsame Sache gemacht. Na ja, erst zurückschießen und später vielleicht mal fragen. In der Marsstation angekommen, gibt's die nächste Überraschung: Eine Assari wird von Mechs durch einen Lüftungsschacht gejagt. Dabei handelt es sich um die Wissenschaftlerin Liara T'Soni, die schon im ersten **Mass Effect** an Shepards Seite kämpfte – die Welt beziehungsweise Galaxis ist klein. Die Dame verrät uns, dass in den Prothean-Archiven auf dem Mars Pläne für ein Gerät vermutet werden, das den Reapern gefährlich werden könnte. Zwar wurden die technisch hochstehenden Protheaner vor etwa 50.000 Jahren von den Maschinenwesen ausgelöscht, aber „sie standen kurz davor, die Reaper zu besiegen, nur lief ihnen die Zeit davon“, meint Liara.

**Wir nehmen Liara in unser Team auf** und werden auf dem Weg zu den Archiven immer wieder in Gefechte gegen verschiedene Cerberus-Einheiten verwickelt. Dabei erscheinen Hilfstexte zur fortgeschrittenen Kampfsteuerung. Zum Beispiel können wir uns bei **Mass Effect 3** von Deckung zu Deckung bewegen. Dazu einfach in die gewünschte Richtung steuern und checken, ob ein blauer Pfeil auftaucht. Nun die Aktionstaste drücken und Shepard hechtet zur nächsten sicheren Position, ohne dabei ein paar Schritte als Kugelsieb aufrecht durchs Schlachtfeld zu irren. Wir bekommen es dabei auch mit neuen Feindestypen wie den Guardians zu tun, die sich hinter Schilden verstecken, während sie vorrücken. Hier müssen wir Talente kreativ einsetzen, um diese Defensive zu knacken. Techniker deponieren beispielsweise Kampfdrohne oder Geschützturm im ungeschützten Rücken der Feinde. Als wir eine Etappe per Kabelbahn zurücklegen wollen, naht aus der Gegenrichtung ein Waggon, der direkt gegenüber zum Stillstand kommt. An Bord ist nicht etwa ein Fahrkartenkontrolleur, sondern das nächste Cerberus-Aufgebot. Nach

Trotz der vielen Action ist es auch im Koop-Modus ratsam, taktisch vorzugehen: Hier checkt ein Spieler die Lage, der zweite wartet auf seinen Einsatz.



Erstmals nutzt Shepard auch eine Omni-Klinge im Nahkampf, eine Art holografisches Kurzschwert, das bei Bedarf direkt an seinem Unterarm eingeblendet wird.


Auf der Erde wird's ungemütlich: Gleich zu Spielbeginn von **Mass Effect 3** landen die gewaltigen Reaper-Flotten und beginnen mit ihrem Zerstörungswerk.


An Bord der Normandy reisen Shepard und seine Crew zum Mars, dem Nachbarplaneten der Erde, weiter. Die weiteren Aussichten: staubig und stürmisch.


Dank neuer Ausweich- und Nahkampfmanöver steuert sich Shepard agiler denn je – da traut man sich auch schon mal aus der Deckung raus.

diesem Gefecht hat unser neuer Shepard-Charakter schon Stufe 6 erreicht und wir stecken weitere Punkte in den Ausbau seiner Fähigkeiten.

**An unserem Ziel** erwartet uns eine böse Überraschung: Cerberus hat die Technologie der Protheaner gemopst und löscht diese Daten aus dem Archiv. Der Illusive Man meldet sich zu Wort: Das Cerberus-Syndikat will damit die Reaper kontrollieren und für seine eigenen Zwecke nutzen. „Man stelle sich vor, wie stark die Menschheit sein könnte", schwärmt er Shepard vor. Uns beschleicht das ungute Gefühl, dass Cerberus dann ziemlich skrupellos mit den anderen galaktischen Völkern umgehen würde.

**Ausgerechnet jetzt**, wo es richtig spannend wird, hat unsere Spielzeit ein Ende. Höflich, aber bestimmt werden wir vom Controller weggescheucht, denn weitere Story-Elemente will Bioware noch nicht preisgeben. Als wäre der Überfall der Reaper nicht schon Schlamassel genug, dürfen wir uns also auch noch mit Cerberus herumärgern. Nahe liegend, dass Shepard als Nächstes den Galaktischen Rat auf der Citadel aufsucht und ihn über die Ereignisse informiert. Diese riesige Raumstation ist durch ihre Position hinter einem Massenportal geschützt und wird im Spielverlauf zur sicheren Anlaufstelle für die Normandy und zum Ausgangspunkt des galaktischen Befreiungskrieges.

**Das Talentbaumsystem** von **Mass Effect 2** wurde im Prinzip übernommen, aber mit einigen neuen Fähigkeiten und weiteren Ausbaustufen ergänzt. Wir haben uns das am Beispiel des Wächter-Shepards angesehen, mit dem wir uns durch den Story-Auftakt spielten. Wie gehabt werden Talente durch Einsatz von Punkten freigeschaltet und verbessert, die wiederum beim Erreichen höherer Charakterlevels spendiert werden. Ab dem vierten Talentrang müssen wir uns jeweils zwischen zwei Varianten entscheiden, bis hin zur neuen Höchststufe 6. Hier als Beispiel die „Lift Grenade"-Fähigkeit des Wächters; mit diesen Spezialknallkörpern versetzt er seine Feinde in einen Schwebezustand. Die ersten Ausbaustufen erhöhen den Schaden und die Anzahl der Granaten, die er bei sich tragen kann. Bei Rang 4, 5 und 6 haben wir dann jeweils die Wahl zwischen zwei Boni, zum Beispiel entweder den Schaden oder den Wirkungsradius um 30 % zu erhöhen. Oder nehmen wir „Werfen": Beim höchsten Rang 6 können Sie entscheiden, ob Sie die Abklingzeit des Talents um weitere 35 % reduzieren oder lieber zwei Ziele statt nur eines umwerfen wollen.

**Das Rohstoff-Geschürfe** à la **Mass Effect 2** passt nach Meinung der Bioware-Designer nicht zum galaktischen Krieg des dritten Teils. Also wurde das Upgrade-System für die Ausrüstung überarbeitet und erinnert mehr an das erste Spiel

## MULTIPLAYER: KOOPERATIVES BONUSSPIEL

**Endlich ein Multiplayer-Modus für Mass Effect! Bis zu vier Spieler kämpfen kooperativ gegen immer stärkere Angreiferwellen, um Erfahrungspunkte und Credits zu verdienen. Charaktere aus der Einzelspieler-Story tauchen nicht auf, vielmehr werden neue Spielfiguren bis auf Stufe 20 hochgelevelt. Durch optionale Multiplayer-Partien verdienen Sie sich einen Prozent-Bonus auf die Kriegsbereitschaft der galaktischen Völker in der Story-Kampagne.**

- **Mensch oder Alien:** Bei der Kreierung unseres Multiplayer-Charakters haben wir die Wahl zwischen den üblichen sechs Klassen. Anfangs muss es menscheln, aber später können auch andere Völker aus dem **Mass Effect**-Universum als Koop-Spielfiguren freigeschaltet werden.

- **Anzahl der Spieler:** Es muss nicht immer ein Quartett antreten, auch zu zweit oder zu dritt können Sie eine Koop-Partie veranstalten. Je weniger Mitstreiter dabei sind, desto größer ist die Herausforderung. Der generelle Schwierigkeitsgrad darf in drei Stufen gewählt werden (Gold, Silber, Bronze).

- **Multiplayer-Maps:** Zu Beginn einer Runde wählen wir den Gegnertyp (Cerberus, Geth oder Reaper) und eine von sechs Karten. Wer sich dem Zufall anvertraut, wird mit 15 % Erfahrungspunkte-Bonus belohnt. Zusätzliche Maps sind in Vorbereitung und werden wahrscheinlich nach Veröffentlichung von **Mass Effect 3** als Zusatz-Downloads angeboten.

- **Pausenlose Action:** Im Koop-Modus können Sie die Kreismenüs zur Wahl von Fähigkeiten und Waffen nicht aufrufen, denn das damit verbundene Anhalten des Geschehens wäre für die Mitspieler nervig. Deshalb müssen Sie sich zu Einsatzbeginn für zwei Waffen und drei Sonderfähigkeiten entscheiden.

- **Wellen und Aufgaben:** Um ans Ende einer Partie zu gelangen und damit die beste Belohnung zu kassieren, müssen zehn Runden überstanden werden, die jeweils mit einer Ladung frischer Gegner-Spawns verbunden sind. Zwischen diesen Wellen gibt es kurze Verschnaufpausen, in denen Sie unbedingt die nächste Munitionskiste aufsuchen sollten. Mitunter müssen innerhalb eines Zeitlimits simple Ziele erfüllt werden, zum Beispiel Bomben aufspüren und entschärfen.

- **Erste Hilfe:** Geht ein Spieler zu Boden, darf er für kurze Zeit von seinen Kollegen wiederbelebt werden. Vor einer Partie können wir uns mit besonderen Hilfsmitteln wie Reservemunition oder Selbst-Wiederbelebungskit ausrüsten. Solche Extras erhalten wir durch den Kauf von Ausrüstungspaketen, die dazu nötigen Credits erspielt man sich in Koop-Partien.

- **Zuzahlung möglich:** Wer wenig Geduld und eine schwere Brieftasche hat, wird anscheinend auch „echtes" Geld ausgeben dürfen, um sich schneller mit mehr Hilfsmitteln zu versorgen. Details zu den käuflichen Extras sind aber noch nicht festgelegt.



Immer schön zusammenbleiben: Nur mit viel Teamwork kriegt unser vierköpfiges Koop-Team solche Gegnerwellen klein.



Im Laufe einer Multiplayer-Runde marschieren immer kniffeligere Feinde auf. So ein Mech-Grüppchen hat reichlich Feuerkraft.

der Serie. Durch das Anschrauben von Mods können Waffen in den Kategorien Munitionskapazität, Gewicht, Feuerrate, Schaden und Genauigkeit verbessert werden. Zu den Knarren von **Mass Effect 2** gesellen sich wahrscheinlich 18 weitere Waffen, zum Beispiel die Krogan-Schrotflinte namens „Grall Spike Thrower" oder eine Quarian-Pistole, die besonders wirksam gegen Schilde und mechanische Feinde ist. Nicht von Pappe sind auch die neuen schweren Attacken, die wir durch längeres Drücken der Nahkampf-Aktionstaste auslösen. Jede Klasse hat ihre eigene Variante, zum Beispiel Gegner zurückwerfen oder mit einem heftigen Schlag niederstrecken. Granaten können nun von allen Charakteren benutzt werden. Sie unterliegen keinerlei Abklingzeiten, sondern lassen sich beliebig werfen, solange der Vorrat reicht. Und beim Einsatz von Spezialfähigkeiten lohnt sich das Experimentieren und Studieren, denn verschiedene Power-Combos versprechen hilfreiche Nebenwirkungen durch das gemeinsame Wirken bestimmter Talente.

**Beim Anspielen** fiel uns außerdem auf, dass die Mini-Games von **Mass Effect 2** verschwunden sind. Und ganz ehrlich, das Hacken und Schlösserknacken mit Memory-ähnlichen Einlagen werden wir nicht vermissen. Das Abscannen von Planeten zwecks Rohstoffsuche ist ebenfalls passé, denn das alte Ressourcen-System wurde gekippt. Stattdessen gibt es ein neues Mini-Game, das wir noch nicht ausprobieren konnten. Lead Designer Preston Watamaniuk beschreibt es als eine „Kombination aus Erforschung und Puzzlespiel-Mechanik. Man landet dazu nicht auf einem Planeten, die Steuerung ist komplett anders als bei der alten Rohstoffsuche. Du erforschst von den Reapern eroberte Systeme und findest nützliche Ressourcen. Das neue Mini-Game ist


Im Kampf gegen Mechs hat Shepard auch die Möglichkeit, den Piloten aus seinem Sitz zu schießen – damit ist der mächtige Kampfläufer flott unschädlich gemacht.


Zwischen Missionen planen wir gemeinsam mit unserem Team die weitere Vorgehensweise. Um die Erde zu retten, müssen wir nämlich Verbündete gewinnen!


In Koop-Missionen entfällt der taktische Zeitlupenmodus – deshalb ist das Spieltempo hier höher als im Einzelspielerpart.

optional, aber du kommst dadurch an mehr Items, die dir im Hauptspiel helfen."

**Mass Effect 3 soll kniffeliger werden** als seine Vorgänger. Lead Gameplay Designer Preston Watamaniuk beschreibt dazu den neuen Insanity-Modus: „Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es nur ein wenig schwerer als in **Mass Effect 2**, aber auf Insanity ist es wirklich sehr, sehr hart. Wir wollen dir eine Herausforderung geben, ohne die Gegner einfach nur zäher zu machen. Wir haben an zig Dingen rumgeschraubt und sie schrittweise geändert. Zum Beispiel das Verhalten der Cerberus-Trooper: Wenn du in Deckung bist, fangen sie an, Granaten zu werfen, und zwingen dich dazu herumzulaufen – und das ist auf Insanity immer gefährlich. Du musst auch darauf achten, ob ein Objekt ausreichend Schutz bietet. Wenn du etwa hinter einem Rollbett Deckung suchst, gehen die Kugeln unten durch und treffen dich." Spieler, die keinen Spielstand importieren und stattdessen lieber mit einem brandneuen Level-1-Helden loslegen, sollen keinen Nachteil haben: „Wir haben ein robustes Skalierungssystem, das genau regelt, wie sich die Gegner verhalten. Die ersten Einsätze sind für erfahrene Spieler sehr leicht. Etwa ab der dritten Mission merkst du aber, dass es ernst wird: Hast du einen Helden mit hohem Level, dann sind die Gegner stärker, machen mehr Schaden und haben mehr Lebenspunkte." Zudem erhalten neue Charaktere häufiger Beförderungen; die Level-Lücke zwischen Neustart- und Import-Held wird im Spielverlauf also immer kleiner. Importierte Helden haben zudem keinen Ausrüstungsvorteil, denn sowohl Alt- als auch Neu-Shepards fangen bei ihrer Waffensammlung wieder bei null an.

**Mit der Ankündigung einer Multiplayer-Komponente** für **Mass Effect 3** hatte Bioware die Fans etwas verunsichert. Leidet die Einzelspielererfahrung unter den neuen Koop-Missionen (siehe Kasten auf Seite 33)? Nein, denn die Multiplayer-Partien sind – laut Bioware – einerseits wirklich optional, aber auch kein reiner Selbstzweck. Hier errungene Erfolge wirken sich dezent auf die Einzelspieler-Kampagne aus. In Koop-Einsätzen verdienen Sie Prozent-Boni für die Kriegsbereitschaft der galaktischen Völker im Kampf gegen die Reaper. Je höher dieser Wert ist, desto besser stehen die Chancen, am Ende der Story die finale Mission mit dem bestmöglichen Ende zu schaffen. Das kann man freilich auch erreichen, indem man gründlich Nebenmissionen absolviert. Sie können sich durch den Multiplayer quasi etwas dazuverdienen, um damit zu kompensieren, dass manche optionalen Quests links liegen gelassen wurden.

INTERVIEW MIT **MAC WALTERS**

# „So wenig Wörter wie möglich“


Mac Walters ist Lead Writer der Mass-Effect-Serie.

**PC Games:** Autoren schreiben gerne, aber du guckst streng auf Kürze und Würze?

**Walters:** „Das erste **Mass Effect** hatte rund 14 Wörter pro Dialogzeile, beim zweiten Teil hatten wir diesen Wert auf unter zehn gedrückt und jetzt sind wir im Schnitt bei etwa acht Wörtern gelandet. Wir versuchen, die Geschichte mit so wenig Wörtern wie möglich zu erzählen, da auch unsere Cinematic Designer und Schauspieler die Charaktere zum Leben erwecken. Unsere Mimik-Animationen sind so gut, dass wir nicht alle Gefühlsregungen im Dialog erklären müssen.“

**PC Games:** Deutlich ausgebaut habt ihr die Ambiente-Dialoge?

**Walters:** „Achte vor allem auf die Wortgeplänkel der Teammitglieder, die sich unterhalten, während sie hinter Shepard herlaufen. Das wollten wir schon seit **Mass Effect 1** vernünftig hinkriegen, diesmal haben wir es richtig angepackt. Du lernst auf diese Weise viel mehr über deine Crew.“

**PC Games:** Wie viel Kopfschmerzen bereitet es euch, dass Spielerentscheidungen der beiden ersten Spiele berücksichtigt werden?

**Walters:** „Es sorgt für einen erheblichen Mehraufwand und erhebliche Komplexität, aber das ist es wert. Dass sich deine Entscheidungen von Folge zu Folge auf die Handlung auswirken können, gibt es nur in Computerspielen, so etwas bietet dir kein anderes Medium. Wir haben natürlich einiges gelernt und es gibt einige Dinge, die wir beim nächsten Mal ein wenig besser planen würden.“


Guardians sind mit Frontalgeballer alleine kaum zu knacken. Wir müssen sie flankieren oder durch Einsatz von Spezialfähigkeiten ihrer Schilde berauben.

## „Ein rassiger Hybride aus Rollenspiel und Shooter“

*Wolfgang Fischer*



Dass **Mass Effect 3** eine packende Kampagne hat, überrascht mich wenig. Die Bioware-Burschen wissen halt, wie man epische Solo-Rollenspiele aufzieht. Besonders schön finde ich die Möglichkeit, den RPG-Anteil des actionreichen Weltraumabenteuers dabei selbst bestimmen zu dürfen. So stellen die Entwickler Diplomaten und Revolverhelden gleichermaßen zufrieden. Der eigentliche „Aufreger“ bei **Mass Effect 3** ist für mich aber der Multiplayer-Part. Das Kampfsystem ist inzwischen ziemlich ausgereift und voller interessanter Spezialfähigkeiten, wie man sie in Allerwelts-Shootern so nicht findet. Ich kann mir den kooperativen Modus gut als Entspannungsübung vorstellen, wenn man mal keine Zeit oder Geduld hat, um einen Brocken von der Kampagne zu spielen. Da ich hier separate Charaktere leveln kann, ist es eine prima Gelegenheit, mal andere Klassen und Völker auszuprobieren. Die Verknüpfung zur Hauptstory ist glücklicherweise so dezent, dass keiner das Gefühl hat, dass er zum Multiplayer-Spielen genötigt wird. Aber es ist eine nette Idee von Bioware, dass sich absolvierte Koop-Missionen als willkommener Bonus auf meinen Kampagnenfortschritt auswirken.

## „Masse mit viel Klasse“

*Heinrich Lenhardt**



Nennen wir's mal „Straff-Effekt“: Beim Trilogie-Finale werden Mini-Games ausgejätet, Dialoge knapper formuliert und die Handlung kommt schneller auf Touren. Die bewährten Rollenspiel-Komponenten hat Bioware im Griff und nicht großartig geändert, auch die erstklassige Inszenierung ruht auf dem Gerüst des Vorgängers. Den größten Schritt nach vorne macht wohl die Kampfsteuerung: Neue Nahkampfattacken, Ausweichmanöver und Deckungswechsel beleben das Geballer sowohl in der Solo-Story als auch in den erstaunlich kurzweiligen Koop-Missionen, die eine prima Sättigungsbeilage für zwischendurch sind. Als zufriedener Durchzocker der Vorgänger ist **Mass Effect 3** ohnehin ein Pflichtspiel für mich, deshalb die hohe persönliche Wertungstendenz. Selbst Serien-Neulinge, denen Rollenspiele sonst eher zu schnarchig sind, werden hier schwer in Versuchung geführt.

**GENRE:** Action-Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Bioware
**PUBLISHER:** Electronic Arts
**TERMIN:** 9. März 2012

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

** Heinrich Lenhardt schreibt als freiberuflicher Autor für PC Games.*

Ähnlich wie im Originalspiel können unerfahrene Soldaten in Panik ausbrechen und unberechenbar werden, diesmal allerdings ohne dabei gleich die eigenen Teammitglieder zu bedrohen.

Die verschiedenen Schussmodi aus dem Originalspiel wurden durch Talente der Soldaten ersetzt – jeder Kämpfer ist einer bestimmten Klasse zugeordnet, mit der Zeit steigen sie im Level auf und erweitern so ihre Fähigkeiten.

Anstelle von Zeiteinheiten verwendet Firaxis ein einfacheres System: Soldaten wie Gegner können pro Runde eine bestimmte Menge an Bewegungen und Aktionen ausführen, man muss also keine Zeitpunkte mehr akribisch abzählen.

Solche Tasteneinblendungen zeigen es: **XCOM: Enemy Unkown** erscheint auch für Xbox 360 und PS3. Firaxis verspricht für die PC-Fassung aber ein verbessertes Interface – ähnlich wie Bioware es bei **Dragon Age: Origins** gemacht hat.

Diese Aliens, sogenannte „Thin Men", haben sich als Anzugträger getarnt, sie können mit staksigen Sprüngen große Distanzen überwinden. Andere Alien-Spezies sind aber eindeutiger zu erkennen.

Robb Hicks

HOLD

Das frisch angekündigte **XCOM: Enemy Unknown** besinnt sich auf das taktische Spielprinzip der Reihe.

# XCOM: Enemy Unknown

**Von:** Felix Schütz

## Firaxis erledigt, was viele für undenkbar hielten: XCOM kehrt zu seinen Taktikwurzeln zurück.

**Fallout** ist es passiert, **X-COM** ebenso und **Syndicate** schließlich auch: Aus legendären Taktik-Reihen der 90er-Jahre sind Remakes entstanden, die mit dem Originalspiel nur noch wenig gemein haben. Action rein, Planung raus, so lautete die Devise der Publisher, ein breiteres Zielpublikum müsse erreicht werden. Dass die frustrierte Fangemeinde dagegen heftig protestierte, schien egal zu sein.

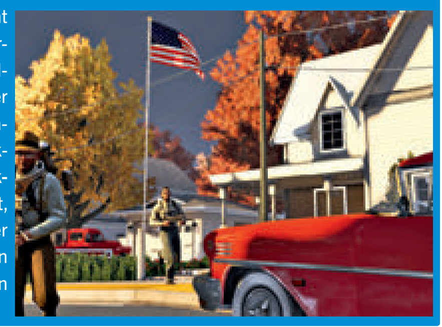
**Taktik-Fans trauten darum ihren Ohren kaum,** als 2K Games Anfang Januar verkündete, ein weiteres **X-COM** sei in Entwicklung – und zwar ein Taktikspiel, also nicht zu verwechseln mit dem Shooter **XCOM**, der nach wie vor bei 2K Marin entsteht. Das neue Spiel der Reihe hört auf den Namen **XCOM: Enemy Unknown** (ohne Bindestrich) und wird von keinem geringeren Studio entwickelt als Firaxis – jenes Team, das seit 1996 unter der Aufsicht von Sid Meier die **Civilization**-Reihe verantwortet.

**Das neue XCOM wird kein einfaches Remake,** sondern soll das Spielprinzip des Originals von 1994 (siehe Kasten oben rechts) kräftig modernisieren und entschlacken, ohne dabei taktische Tiefe zu opfern. Im Kern bleibt also vieles beim Alten: Auch in **XCOM: EU** leiten Sie eine spezielle Einsatzzentrale, die immer dann aktiv wird, wenn Aliens die Erde angreifen. Der Spielablauf ist wie gewohnt zweigeteilt: Auf einer Weltkarte überwachen Sie zunächst die Ufo-Aktivitäten auf der Erde und verwalten Ihre Heimatbasis. Dort können Sie Gebäude errichten, neue Forschungen in Auftrag geben, Ausrüstung fertigen und

## VERWECHSLUNGSGEFAHR

**Derzeit sind gleich zwei XCOM-Spiele in Entwicklung.**

Schon seit April 2010 ist bekannt, dass 2K Marin (**Bioshock 2**) an einem Spiel namens **XCOM** arbeitet, das das Prinzip eines Ego-Shooters mit Taktik- und RPG-Elementen vermischt. Die Story beginnt in den 60er-Jahren und erzählt die Anfänge der **XCOM**-Truppe, bevor sie sich zu einer weltumspannenden Organisation entwickelt. Das neue Taktikspiel **XCOM: Enemy Unknown**, das bei Firaxis entsteht, wird seine Story weit später ansiedeln, allerdings sollen die Ereignisse beider Spiele in Verbindung stehen.





Soldaten wie Aliens können in der teils zerstörbaren Umgebung Deckung suchen, auch Höhenunterschiede spielen eine wichtige Rolle.

## DAS ORIGINAL: X-COM – UFO DEFENSE

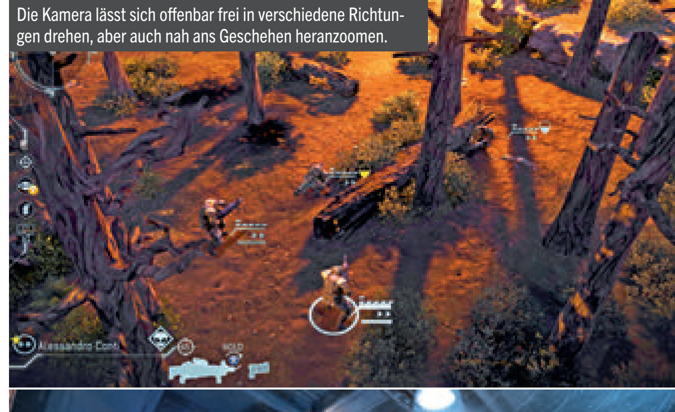
**Das Urspiel von 1994 ist auch unter dem Titel UFO: Enemy Unknown bekannt.**

Selbst nach 18 Jahren macht das erste **X-COM** (damals noch mit Bindestrich) Spaß, trotz furchtbar pixeliger Grafik. Das zeitlose Spielprinzip: Sie verwalten auf einer frei rotierbaren Weltkugel eine Basis, in der Sie Truppen ausstatten, Forschung betreiben und Ausrüstung herstellen. Sobald ein Alien-Raumschiff in die Atmosphäre eintritt, schicken Sie einen Abfangjäger, schießen das Schiff ab. Dann beginnt der Rundentaktikmodus, in dem Sie ihr Team buchstäblich Schritt für Schritt durch die Mission lenken. Genaues Taktieren und der kluge Einsatz der Ausrüstung ist gefragt, die spielerische Tiefe von **X-COM** ist enorm.

**Tipp:** Über Steam ist der Klassiker einzeln (5 Euro) oder im **X-COM**-Bundle (15 Euro) erhältlich, das neben dem Originalspiel auch vier Fortsetzungen enthält.



Zig Statistiken, Optionen, Waffen, Kommandos, dazu gilt es die Umgebung genau zu berücksichtigen – **X-COM** steht bis heute für anspruchsvolle Rundentaktik.


Die Kamera lässt sich offenbar frei in verschiedene Richtungen drehen, aber auch nah ans Geschehen heranzoomen.

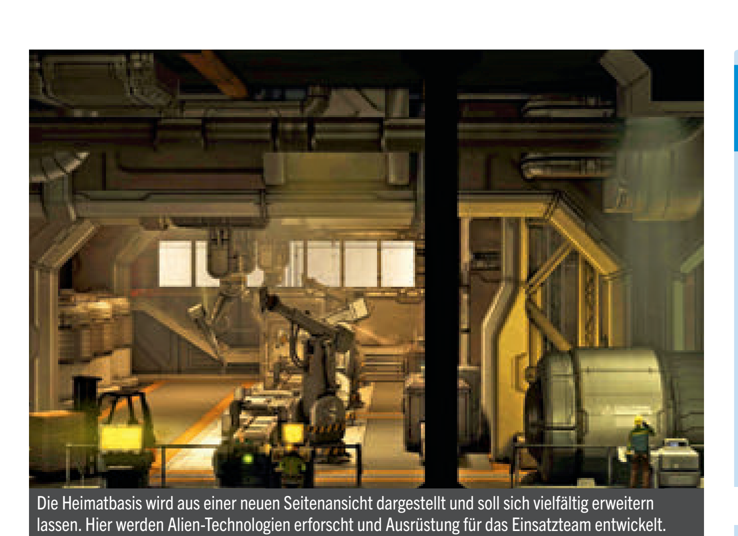

**XCOM: Enemy Unknown** spielt weit nach 2K Marins Shooter-Ableger **XCOM** und ist daher futuristischer angehaucht.

Ihr Team damit ausstatten. Die Entwickler bei Firaxis, selbsterklärte Fans des Originalspiels, versprechen eine Vielzahl von Räumen und Upgrades für die Basis. Aber Sie sind nicht allein auf der Erde: 16 Nationen äußern Wünsche und stellen Bedingungen an Sie, erwarten etwa Waffenlieferungen oder Schutz vor Invasionen – wie vieles in **XCOM** sind auch diese Aufgaben dynamisch generiert.

Sobald ein Ufo auftaucht, schicken Sie einen Abfangjäger los, schießen das Raumschiff ab und düsen dann zur Absturzstelle. Dort beginnt der eigentliche Kampfeinsatz: Der Spieler schickt ein Team aus vier Soldaten ins Gefecht, die Kämpfer sind in verschiedene Klassen unterteilt. Ob im späteren Spielverlauf weitere Einheiten hinzukommen, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

**Das Spiel wird zwar auch Story-Aufträge** mitsamt kleinen Zwischensequenzen bieten, doch der Großteil der Missionen wird aus Zufallselementen erzeugt – dadurch soll kein Auftrag dem anderen gleichen. In den Missionen kommt – wie schön! – eine klassische Rundenmechanik zum Einsatz. Das Zeiteinheiten-System aus dem Originalspiel hat Firaxis gestrichen, stattdessen kann ein Soldat nun eine gewisse Anzahl an Zügen pro Runde machen: Gehen, Schießen, Nachladen, Ducken – derartige Manöver sind nur begrenzt pro Runde möglich, dann ist der Gegner an der Reihe. Anfangs ist die Karte durch einen Kriegsnebel in dichtes Schwarz gehüllt, erst die Sichtlinien der eigenen Soldaten geben den Blick auf das umliegende Spielfeld frei. Dabei muss man die Umgebung, die zum Teil auch zerstörbar sein soll, geschickt ausnutzen. Manche Aliens können etwa schnell große Distanzen überwinden, andere suchen gezielt Deckung und vermeiden es, ins Schussfeld zu geraten, während andere schwere Waffen auf Distanz abfeuern – ohne Überlegung kommt man da nicht weit. Auch wenn **XCOM: Enemy Unkown** fairer angelegt ist als die knackigen Originale aus den 90ern, soll das Spiel auch erfahrene Taktiker fordern. Wie im Urspiel gilt nämlich auch hier: Segnet ein Soldat das Zeitliche, ist er dauerhaft weg vom Fenster – das sorgt für Nervenkitzel, zumal die Kameraden mit der Zeit an Erfahrung gewinnen, im Level aufsteigen und so neue Spezialtalente freischalten.

Zwar erscheint **XCOM: Enemy Unknown** auch für Konsolen, doch Firaxis verspricht für die PC-Version zusätzliche Bedienoptionen und ein eigens angepasstes Interface – man will eben nicht nur neue Kundschaft an Land ziehen, sondern auch die treuen Fans des Originalspiels zufriedenstellen. Und das kommt, wie so viele verloren geglaubte Klassiker, nun mal vom guten, alten PC. ❑


Die Heimatbasis wird aus einer neuen Seitenansicht dargestellt und soll sich vielfältig erweitern lassen. Hier werden Alien-Technologien erforscht und Ausrüstung für das Einsatzteam entwickelt.

### „Firaxis hat es in der Hand: Entsteht hier die Zukunft der Rundentaktik?"

*Felix Schütz*



Ein Taktikspiel? Ohne Schießbuden-Stumpfsinn, dafür aber mit Denken und so? Basisbau und Weltkarte auch drin? Und dann auch noch von Firaxis? Da bin ich aber mal gespannt! Grafisch hauen mich die ersten Bilder zwar überhaupt nicht vom Hocker, aber das ist mir in so einem Spiel ohnehin nicht so wichtig. Hoffentlich bekommen die Entwickler aber wieder diese dichte Atmosphäre der alten Serienteile hin – ich erinnere mich gern noch daran, wie es mich damals, vor 17 Jahren, beim Spielen von **X-COM: Terror from the Deep** so richtig gegruselt hat. Wenn Firaxis nun noch eine gescheite Story um das Ganze strickt, dürfen sich die Aliens im Herbst schon mal warm anziehen – ich freu mich drauf!

**GENRE:** Rundentaktik
**PUBLISHER:** 2K Games
**ENTWICKLER:** Firaxis
**TERMIN:** Herbst 2012

**EINDRUCK** **NICHT MÖGLICH**



Der Spieletitel deutet es an, dieses Bild unterstreicht's: In **Absolution** wird es religiös.

# Hitman: Absolution

**Von:** Jürgen Krauß

Spätestens jetzt sind wir uns sicher: Nummer 47 hat es immer noch drauf!

## DAS IST NEU!

**Agent 47 ist ganz der Alte – aber ein paar Tricks hat er dazugelernt!**

- Dank Killer-**Instinkt** kann der Hitman durch Wände sehen und Laufwege vorausahnen, sich aber auch in der Öffentlichkeit verstecken.
- Agent 47 kann **Geiseln nehmen** und sie als Schutzschild verwenden.
- Der Glatzkopf **sieht besser aus** und kann besser **klettern** als jemals zuvor in seiner Karriere.
- **Viel mehr Objekte** lassen sich vom Hitman nun als Waffe gebrauchen.

Erinnern wir uns an das letzte Abenteuer des glatzköpfigen Auftragskillers Nummer 47, so erinnern wir uns an eine der besten Endsequenzen der Spielegeschichte: Während im Vordergrund der Abspann von **Blood Money** läuft, findet im Hintergrund eine Beerdigung statt. Der sympathische Massenmörder liegt in einen weißen Maßanzug gekleidet mit seinen beiden auf der Brust gekreuzten Silverballer-Pistolen vor der Trauergemeinde aufgebahrt. Sähen wir jetzt tatenlos zu, ginge das Spiel mit dem letzten Namen im Abspann und dem endgültigen Tod des Hitman zu Ende. Hämmern wir aber stattdessen wild auf der Tastatur herum, erwecken wir ihn aus seiner künstlich erzeugten, vorgetäuschten Todesstarre zum Leben. Das Spiel findet sein tatsächliches Ende dann, sobald wir alle Trauergäste und potentielle Zeugen losgeworden sind. Nummer 47 bleibt am Leben, sein Geheimnis gewahrt und uns die Hoffnung auf einen Nachfolger – großes Kino!

Nun, nach gut sechs Jahren Abstinenz ist es dann endlich soweit und der Hitman kehrt in diesem Jahr aus der Versenkung und endlich auf unsere Bildschirme zurück. Dass der Profikiller während dieser Auszeit in sich gegangen und religiös geworden ist, können wir uns kaum vorstellen, doch der Untertitel des neuen Abenteuers, **Absolution**, lässt diesbezüglich viel Raum für Spekulationen: Absolution, Freisprechung, Vergebung ist ein christliches Konzept, bei dem einem Sünder nach dessen Beichte und Einsicht – oder nach einer großzügigen Spende – von Gott und dessen irdischen Vertretern verziehen wird. Sündenerlass. Was bedeutet das aber für das vorliegende **Hitman**-Abenteuer? Wird Agent 47 sich etwa ausliefern? All seine Taten gestehen? Sie bereuen? Sich am Ende vielleicht sogar in den Ruhestand verabschieden? Wir wissen es nicht – und auch nach der kürzlich veranstalteten Pressevorführung in London sind wir den Antworten auf diese Fragen keinen Schritt näher. Immerhin aber zeigte sich der haarlose Anzugträger dort im Priestergewand. Lediglich eine von vielen unbedeutenden Verkleidungen? Oder erhält das Gezeigte im Kontext des fertigen Spiels eine tiefere Bedeutung? Interessant jedenfalls, dass uns die Entwickler gerade diese Szene vorstellen … Spekulation hin oder her, was wir sicher wissen, ist dass Agent 47 sich in **Absolution** seiner bislang schwersten und persönlichsten Prüfung gegenübersieht: Seine frühere Handlerin Diana Burnwood kam zu Tode – und er will unbedingt herausfinden, was genau passiert ist.

**Der Schuster bleibt** bei seinen Leisten, der Apfel auch nach dem Fall in der Nähe des Stammes und ein Auftragskiller bei dem, was er am besten kann. Agent 47 beherrscht aber neben dem lautlosen, bedachten Töten noch ein paar weitere Tricks, die insgesamt alle etwas ausgefeilter sind, als je zuvor. Bei seiner zweiten Paradedisziplin etwa, dem Schleichen, unterstützt ihn ein neues Instinkt-System, das ähnlich Batmans Detektivmodus Gegner auch durch Wände hindurch anzeigt und sogar deren Laufwege vorherzusagen versucht. Ohne jetzt hier die Realitäts-

Ist mal keine Klavier-Saite, Feuerwehraxt, Pistole, Bibel, Statue, … zur Hand, tut's auch der Ellenbogen.

frage stellen zu wollen, erweist sich dieses Feature als äußerst nützlich: Wo wir in früheren Serienteilen durch eine seinerzeit durchaus übliche Sterben-Neuladen-Nochmal-Sterben-Technik solange an einem Level vor uns hin gefrustet wurden, bis wir alle Aktionen der Wachen am Ende auswendig wussten, bietet Instinkt die Möglichkeit, das Spiel wesentlich flüssiger und ohne ständige Unterbrechungen zu genießen. Wir bekommen tatsächlich die Chance, einen Spielabschnitt an einem Stück zu erkunden, ohne alle zwei Schritte entdeckt zu werden. Instinkt ist aber noch mehr, es ist eine – in der Füllmenge vom Schwierigkeitsgrad abhängende – Art Treibstoff für 47s Superkräfte. Eine davon ermöglicht Ihnen das von den Entwicklern „Hiding in Plain Sight“ getaufte Verstecken in der Öffentlichkeit. Klingt kompliziert, ist aber spannend: Schlüpft der Protagonist etwa in die Uniform eines eben erledigten Polizisten, so kann er sich auch unter den Augen der Polizei aus seiner Deckung wagen. Wird er dabei aber unvorsichtig oder wird er vielleicht sogar angesprochen, fliegt seine Tarnung auf. Mit aktiviertem Instinkt jedoch führen selbst derartige Situationen nicht automatisch zur Entdeckung. Interessant!

**Nur nicht auffallen.** Eine Weisheit, die genauso zu Agent 47 zu gehören scheint wie der Barcode auf seinem Hinterkopf. Möglicherweise ändert sich das aber bald mit dem jüngsten Teil der Reihe. Möglicherweise haben auch die Entwickler ihre Sünden eingesehen und bitten die Spieler mit **Absolution** um Absolution. Wann immer der neue Hitman von einem Gegner entdeckt wird, kommt das nicht automatisch dem spielerischen Aus gleich, im Gegenteil: Die Action- und Schuss-Mechaniken des Killers wurden von IO Interactive so weit aufgemöbelt, dass es mitunter tatsächlich spassig ist, nicht den lautlosen, sondern den geräuschvollen Killer zu markieren. Das Deckungssystem ist eingängig, die Bewegungen des Hauptcharakters sind flüssig, das Waffengefühl ist akzeptabel – außerdem kann der Glatzkopf weit agiler vorgehen als früher und in brenzligen Situationen auch einfach mal davon klettern. **Absolution** ist zwar noch lange kein Shooter, doch die neue Ausrichtung gibt experimentierfreudigen Nachwuchsauftragskillern eine weitere, solide funktionierende Möglichkeit an die Hand, den Endbildschirm zu erreichen.

**Trotz aller Zugänglichkeit soll Absolution** keineswegs einfach werden – für echte Profikiller steht



Auch das neue Abenteuer des Hitman ist nichts für Kinder – das Spiel lässt Ihnen aber die Wahl, wie brutal Sie vorgehen.

Nicht nur Agent 47 verkleidet sich gerne, das lässt sich meist zu Ihrem Vorteil ausnutzen.

## SO SPIELT SICH DER NEUE HITMAN

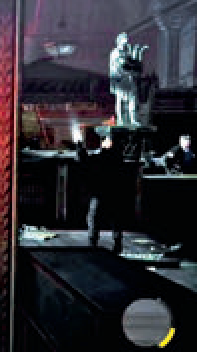
**In einem 16 Minuten andauernden Gameplay-Video, das es mittlerweile auch mit Entwicklerkommentaren versehen gibt, werden wir Zeugen, wie Agent 47 in der Mission „Run For Your Life“ der Polizei entkommt. Schon dieser Abschnitt ganz am Anfang des Spiels zeigt, was unser totbringender Lieblings-Glatzkopf alles auf dem Kasten hat.**




**Schattenspiele** Zu Beginn sondiert der Auftragskiller aus dem Verborgenen heraus die Lage in der als Schauplatz dienenden Bibliothek. Schleichen war in der Serie schon immer der Schlüssel zum Erfolg. Das soll sich nun zwar ändern, doch belohnt das Spiel noch immer unauffälliges Vorgehen.

**Fluchtreflex** Die Polizisten haben Verstärkung gerufen, ein Helikopter erschwert unsere Flucht über die Dächer von Chicago. Cineastische, dafür aber lineare Sequenzen wie diese soll es oft geben.



**Echt täuschend** Nummer 47 entscheidet sich für ein Ablenkungsmanöver: Der manipulierte Sicherungskasten sorgt für Stromausfall und aufgeschreckte Wachmänner. Entdeckt hat ihn noch immer niemand.




**Devil in Disguise** In Verkleidung kann der Killer der Luftüberwachung entkommen – er rettet sich in eine Hippie-WG. Dort sieht man Bullen zwar nicht gerne, manch ein Kiffer ist aber so zugedröhnt, dass er uns für eine Halluzination hält. Witzig!




**Auf Tuchfühlung** Das Versteckspiel wird ihm offensichtlich zu fad und er schnappt sich einen Polizisten als Geisel. Die restliche Truppe hält sich eingeschüchtert zurück. Das Aggressions-Level der Cops hängt auch davon ab, ob der Spieler schon Pixelgegner um die Ecke gebracht hat oder nicht.

**Ab durch die Mitte** Der einzige Ausweg aus dem Apartment führt duch eine Hundertschaft der Chicagoer Polizei. Statt ein Blutbad anzurichten entscheidet sich der Hitman für „Aktives Verstecken“ – auf Kosten von Instinkt kann er sich so mitten durch die Feinde mogeln und draußen in einer Passantenmenge verschwinden. Puh, geschafft!




sogar der Purist-Spielmodus zur Verfügung, in dem Sie weder Instinkt noch Bildschirmanzeigen parat haben. Außerdem fordert, wie seit Teil 2 der Reihe üblich, eine Punkteabrechung am Ende eines jeden Levels dazu heraus, das eben Erlebte direkt noch einmal zu versuchen, dieses Mal dann vielleicht ohne entdeckt zu werden oder einen Schuss abzugeben.

Bei der Präsentation eines Levels in einem Waisenhaus zeigt ein Vorspieler von IO eindrucksvoll, wie sich ein solcher Wiederspielwert in der Praxis auswirken kann: Erst schleicht sich der leitende Produzent durch ein reichlich mit Bösewichten gefülltes Waisenhaus, im zweiten Anlauf nimmt er den Schuppen (oder vielmehr diejenigen, die darin sind) nach allen Regeln der Assassinen-Kunst auseinander. Beides scheint wunderbar zu funktionieren und seinen jeweils ganz eigenen Spielspaßreiz zu entfalten – außerdem sollen, obwohl die Mission und der damit verbundene Plot am Ende stets zum gleichen Ergebnis führen, die kleinen, teils persönlichen Geschichten innerhalb eines Abschnitts je nach Vorgehen variieren. Für die Handlung ist es also egal, ob der Präsentator mit einem gezielt geworfenen Spielzeugroboter die Wachen ablenkt, um ihnen zu entkommen oder um ihnen eine Feuerwehraxt von hinten durch die Schädeldecke zu rammen. Solche Entscheidungen liegen allein beim Spieler. Apropos Entscheidungen: Die Entwickler sind sehr stolz auf die Vielzahl an Mordinstrumenten, die ihrer Einschätzung nach weniger nach Effektivität, sondern nach persönlichen Vorlieben ausgerüstet werden. Eine Bibel ist vielleicht nicht unbedingt die tödlichste aller Waffen, von einem Auftragskiller im Priestergewand gezielt auf den Kopf eines Bösewichts geschlagen, hat sie aber zumindest Stil!

**Wir brauchen gar nicht viel weiter** ins Detail zu gehen, denn die zentrale Frage ist längst beantwortet: Ja, es wird ein richtiges **Hitman**-Spiel, mit allem, was wir an der Serie so schätzen: skurrile Schauplätze, Charaktere und Situationen, tief schwarzer Humor, makabere Exekutions-Manöver, schräge Verkleidungen, Täuschung, Tarnung, Kühltruhen, und, und, und. Alle Weiterentwicklungen wirken außerdem sinnvoll und konsequent – allein die Instinkt-Fähigkeit eliminiert quasi eigenmächtig die bisher serientypischen und oft frustrierenden Trial-and-Error-Abschnitte. Der Zuckerguss auf dem Ganzen ist die neu



Seine Mordinstrumente muss der Auftragskiller nicht alle mit sich herumschleppen – oft liegen praktische Werkzeuge einfach herum.



Frontal mit der Axt ins Haus zu fallen, ist zwar nicht die eleganteste Vorgehensweise, führt aber auch zum Ziel.

Serienkenner wissen: Wer nicht entdedeckt werden will, versteckt Leichen in Schränken und Kühltruhen.

gebastelte Glacier-2-Grafikengine, die zwar keine komplett zerstörbaren Umgebungen oder von Erdbeben gebeutelte Metropolen darstellen kann, dafür aber ein stimmiges, finsteres und detailreiches Bild eines jeden Schauplatzes malt. Dass sich die Auswahl der Spielareale nur auf das bisher als einziges offiziell bestätigte Chicago beschränkt, ist überaus unwahrscheinlich – zumal man der Presse am Ende der Veranstaltung in London einen kurzen Trailer mit Fahrzeugen in der Wüste zeigt. Für uns gibt es da nicht mehr viel zu klären: Wir wollen den neuen Hitman haben, am besten sofort!

**Übrigens: Der nächste Hitman-Teil ist auch schon in Planung.** Zwar bestätigt Square Enix als Gerücht durchs Internet geisternden Namen **Hitman: Profession** derzeit noch nicht offiziell, fest steht aber, dass ein neu gegründetes Studio in Montreal daran arbeiten wird. Während die Kanadier hoffentlich nicht nur an einem Nintendo-DS-Ableger werkeln, kümmern sich die Dänen von IO Interactive nach Aussagen des Studiochef Niels Sorensen um eine komplett neue Marke. Das erhält die Kreativität und lässt die Leute frisch bleiben – so Scorensen in einem Interview mit Gamasutra. ❑

**„Wenn schon der Spieletitel ein ‚Hit' enthält, muss es ja toll werden!"**



*Jürgen Krauß*

Ich mag die neue, alte Nummer 47. Der Agent weiß noch immer, worauf es ankommt, legt aber in fast allen Belangen eine gute Schippe drauf. Es scheint fast so, als schlüge der liebenswerteste aller Glatzköpfe die gleiche Richtung ein wie schon sein Schleich-Kollege Sam Fisher mit **Splinter Cell: Conviction** vor ihm: nämlich genau die richtige. Ich höre zwar jetzt schon die Stundenlang-im-Schatten-Hocker ob des aufgebohrten Actionanteils aufstöhnen, doch wird **Absolution** nur so actionlastig, wie man es als Spieler zulässt. Ich schätze, nach einem Rambo-Durchmarsch werde ich im Purist-Modus noch einmal von vorne beginnen. Oder zweimal. Hach, ich freu mich schon drauf!

**GENRE:** Action
**PUBLISHER:** Square Enix
**ENTWICKLER:** IO Interactive
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



Früher war in solchen Situationen schnell Game Over – der neue Hitman beherrscht das Schießen besser.



Die Liebe zum Detail macht **Hitman**-Spiele zu etwas Besonderem. Hier: Der Barcode am Hinterkopf wurde überklebt, um 47 nicht zu verraten.




Bei Alans Ankunft wirkt das Städtchen Bright Falls noch idyllisch – doch der Schein trügt!

# Alan Wake

**Von:** Thorsten Küchler

## Endlich aufgewacht: Remedy bringt seinen Action-Thriller nun doch für den PC!

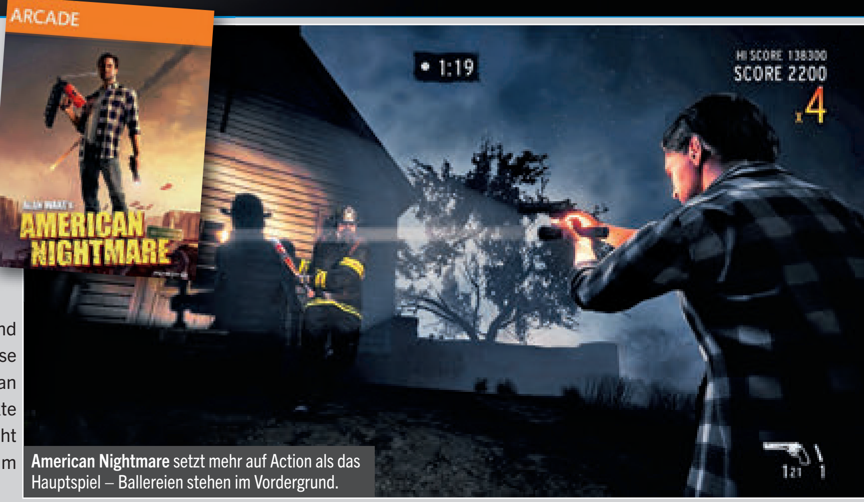
Unverhofft kommt oft: Verzeihen Sie uns diesen etwas platten Einstieg, aber er passt so herrlich zur überraschend angekündigten PC-Umsetzung von **Alan Wake**. Denn selbst die kühnsten Optimisten hätten nicht mehr daran geglaubt, dass Remedy seinen Xbox-Hit doch noch für Heimrechner auf den Markt bringt – und nun soll es bereits im Frühjahr so weit sein! Wir haben das Konsolenoriginal durchgespielt und sagen Ihnen, ob sich das lange Warten gelohnt hat.

**Der Romanautor Alan Wake** leidet an einer Schreibblockade, ihm fällt partout nichts mehr ein. Um dieser psychologischen Falle zu entgehen, reist der Held des Spiels gemeinsam mit seiner Frau Alice in das amerikanische Städtchen Bright Falls. Doch in dem Küstenkaff gehen seltsame Dinge vor sich. Einige Menschen verschwinden spurlos, andere faseln wirres Zeug. Die gutbürgerliche und doch so beklemmende Atmosphäre erinnert frappierend an die TV-Kultserie **Twin Peaks**. Und alles kommt noch viel

### DER NEUE XBOX-ABLEGER

**Bereits am 15. Februar erscheint eine Art Fortsetzung zu Alan Wake, allerdings vorerst nur als günstiges Download-Spiel für Microsofts Xbox 360.**

Aufgrund enttäuschender Verkaufszahlen war es lange unklar, ob die **Alan Wake**-Reihe jemals weitergehen würde. Doch inzwischen steht fest: Remedy gibt seinen **Max Payne**-Nachfolger nicht auf – und veröffentlicht ein Xbox-Arcade-Spiel mit dem Untertitel **American Nightmare**. Dieses setzt im Gegensatz zum ursprünglichen **Alan Wake** mehr auf Action und erinnert an einen Tarantino-Film zum Mitspielen. Passenderweise gibt es einen Modus, der sich „Fight Til Dawn“ nennt, in dem man gegen immer stärker werdende Gegnerwellen antritt und Punkte sammelt. Wir fürchten allerdings, dass dieser Haudrauf-Stil nicht so recht zum düster-atmosphärischen **Alan Wake**-Universum passt – lassen uns aber gerne eines Besseren belehren.




**American Nightmare** setzt mehr auf Action als das Hauptspiel – Ballereien stehen im Vordergrund.



Typisch Remedy: In der Spielwelt sind Fernseher verteilt, über die eine fiktive TV-Show namens „Night Springs" flimmert.



Der Radius des Lichtkegels zeigt Ihnen an, wie geschwächt der jeweilige Gegner ist.

schlimmer: Alan entdeckt einzelne Seiten eines Manuskripts, das er offensichtlich selbst verfasst hat – er kann sich nur nicht mehr daran erinnern! Noch bizarrer: Die auf den Seiten niedergeschriebenen Ereignisse werden nach und nach zur Realität! Das wäre kein Problem, wenn da Dinge wie „Alan Wake gewann im Lotto und erhielt den Literaturnobelpreis" stehen würden. Aber es handelt sich bei Wakes unveröffentlichtem Werk um einen Gruselroman: Eine böse Macht verwandelt unbescholtene Bürger in Monster, Alans Frau wird entführt. Kurzum: Der Titelheld erlebt den Albtraum seines Lebens …

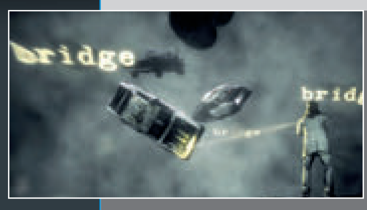
**Das zentrale Motiv von Alan Wake** ist der Gegensatz zwischen Licht und Schatten. Am Tag ist Ihr Held sicher, in der Nacht hingegen kommen die Monster aus ihren Löchern. Das besessene Pack ist noch dazu immun gegen weltliche Waffen. Nur durch gleißendes Licht lässt sich der Fluch aus den gegnerischen Körpern bannen. Deshalb ist Alans mächtigste Waffe eine stinknormale Taschenlampe: Per Tastendruck fokussieren Sie die Funzel auf einen Feind und brennen ihm so seinen schwarzen Schutzschild vom Leib. Wenn der düstere Schleier schließlich abgefackelt ist, geben Sie dem Widersacher mit gängigen Schießprügeln den Rest. Im Laufe des Abenteuers sammelt Alan diverse Pistolen, Schrotflinten und Jagdgewehre auf. Weitaus größeren Schaden richtet aber die Signalpistole an: Denn die verschießt explosive Leuchtmunition und brutzelt so ganze Gegnermassen mit einem Treffer weg. Abgerundet wird das ungewöhnliche Offensivarsenal von Leuchtfackeln und Blendgranaten.

**Sie sammeln nicht nur Waffen** und passende Munition ein, sondern auch Batterien. Schließlich verbraucht Alans Taschenlampe Strom. Vor allem wenn Sie eines der Schattenwesen anvisieren, leert sich die entsprechende Anzeige am oberen Bildrand erschreckend schnell. Wer dann nicht sofort einen frischen Akku nachwirft, steht sprichwörtlich im Dunkeln. Auch Mister Wakes Lebensenergie lädt sich wieder auf. Entweder Sie warten kurz an einer sicheren Stelle oder aber Sie spurten in den Lichtkegel einer Straßenlaterne. Letzterer Zufluchtsort fungiert zudem als Rücksetzpunkt. Das Spiel speichert nämlich an vorgegebenen Stellen automatisch ab – auch die PC-Version wird keine Quick-Save-Option enthalten.

**Während das Spiel auf „Normal"** noch recht einfach ist, werden Sie auf den beiden Schwierigkeitsgraden „Schwer" und „Albtraum" deutlich mehr Probleme bekommen, zumal das Böse ab der vierten von insgesamt sechs Episoden schwere Geschütze auffährt. Schwer ist dabei durchaus wörtlich zu verstehen, denn die dunklen Mächte übernehmen die Kontrolle über Gegenstände wie Kühlschränke oder Stahlträger! Diese fliegen dann wie wild durch die Luft und versuchen, Alan zu erschlagen. Richtig fies wird's, wenn Sie einem der Zwischenbosse gegenüberstehen: Mähdrescher, Bagger und Kran sind wahre Ungetüme, die erst nach einer ellenlangen Taschenlampen-Behandlung Ruhe geben. Es mag zwar seltsam klingen, aber die stählernen Landmaschinen sind weitaus erschreckender als der 152. Fantasy-Titan. Zum Glück können Sie an einigen Stellen auf die Unterstützung von KI-Kollegen setzen: Alans abgedrehter Agent Barry und die Polizistin Sarah sind im Kampf eine echte Hilfe! Die beiden agieren clever und müssen nicht beschützt werden – kein Vergleich mit den meist nervigen Babysitter-Einlagen aus anderen Spielen.

**Alan Wake hat aber auch** seine stilleren Momente. So müssen Sie einige Rätsel lösen. Allerdings sind die Denkpassagen meist derart einfach, dass selbst ein dressierter Affe auf ihre Lösung käme. Nichtsdestotrotz wirkt es sich positiv auf den Spielrhythmus aus, dass die Action immer mal wieder unterbro-

## UNSERE WÜNSCHE FÜR DIE PC-VERSION




### BITTE MACHEN:

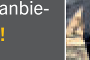
**DLCs HINZUFÜGEN**
Für die Xbox erschienen mit **Das Signal** und **Der Schriftsteller** zwei Zusatzepisoden, die vor allem in Sachen Story einiges zu bieten haben. Remedy hat bereits versprochen, diese gratis in die PC-Version einzufügen. Prognose: Wird gemacht!

**STEUERUNG ANPASSEN**
Mit dem Gamepad lenkt sich Herr Wake zwar gut, aber längst nicht perfekt. Wir wünschen uns eine präzise Maus-Tastatur-Steuerung. Das sollte angesichts der PC-Erfahrung von Remedy kein Problem sein. Prognose: Sollte klappen!

**PHYSX-EFFEKTE EINBAUEN**
Der Nebel und die umherfliegenden Gegenstände im Spiel würden mit Physx-Effekten noch toller aussehen – so wie in **Batman Arkham City**. Prognose: Wird wohl nichts!

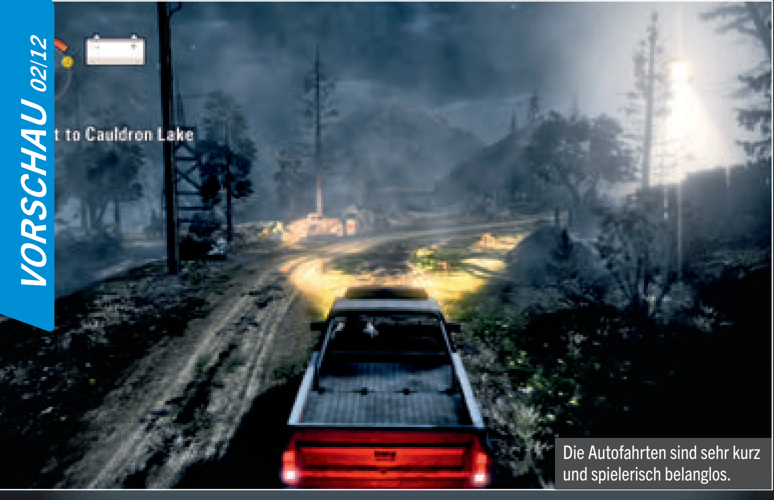
### BITTE VERMEIDEN:

**FIESE MATSCHTEXTUREN**
Die Xbox-Version war und ist eine grafische Enttäuschung, was besonders an den grob aufgelösten Texturen liegt (siehe Bild rechts). Auf dem PC kann Remedy so etwas nicht anbieten. Prognose: Wird verbessert!



**FURCHTBARE SPRACHAUSGABE**
Die deutsche Synchronisation des Xbox-Originals kann man nur als lächerlich bezeichnen. Zum Glück konnte man die Sprache umstellen. Prognose: Wird so bleiben!

**HAKELIGE SPRUNGEINLAGEN**
Vor allem gegen Ende des Spiels fällt Remedy in Gewohnheiten aus alten **Max Payne 2**-Tagen zurück: Der Held hüpft ungelenk über irgendwelche Plattformen, unfreiwillige Abstürze sind da kaum zu vermeiden. Prognose: Wird leider so bleiben!



Die Autofahrten sind sehr kurz und spielerisch belanglos.

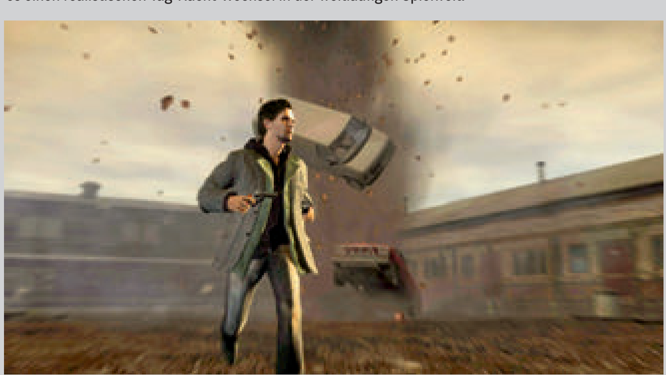


Hätte man sich sparen können: Gegen Ende wartet eine nervige Sprungeinlage auf Sie.

## ALTLASTEN: SO WAR DAS SPIEL GEPLANT

**Im Laufe der ellenlangen Entwicklungszeit hat Remedy einige zuvor angekündigte Spielelemente wieder entfernt. Wir zeigen Ihnen anhand früherer Bilder, welche Dinge es nicht ins finale Alan Wake geschafft haben.**


Andere Frisur, roter Pullover: Auf den ersten Bildern sah Alan noch ganz anders aus. Außerdem gab es einen realistischen Tag-Nacht-Wechsel in der weitläufigen Spielwelt.


Dieser Tornado riss in einer Präsentation (2006) ganze Häuser ein. Im fertigen Spiel ist von ihm nur ein unspektakuläres Stürmchen übrig geblieben – unverständlich und schade.



Eine frei begehbare Spielwelt wie in **GTA**, Dialoge mit Passanten: Das **Alan Wake** von vor fünf Jahren war mehr Adventure als Action. Remedy entschied sich zugunsten der Story aber für einen linearen Ablauf.

chen wird. Etwa durch ein Brückenkonstrukt, das Sie erst überqueren können, wenn Sie die korrekte Schalterreihenfolge herausfinden. Gegen Ende des Abenteuers werden dann sogar noch einige kleine Hüpfeinlagen eingestreut. Dabei nervt aber, dass der gute Alan eine Kondition wie ein Kettenraucher hat: Bereits nach kurzen Sprints muss er eine Verschnaufpause einlegen und schlurft dann kurzzeitig im Schneckentempo herum. Dass **Alan Wake** ursprünglich deutlich Adventure-lastiger geplant war, lässt sich hingegen nur noch erahnen. Die meisten Dialoge finden in Zwischensequenzen statt. Nur einige kurze Abschnitte am helllichten Tag lassen Ihnen die Ruhe und Freiheit, Ihre Umgebung zu erkunden. Und auch die gelegentlichen Fahreinlagen kommen derart belanglos und kurz daher, dass sie kaum der Rede wert sind. Wirklich schade, denn Entwickler Remedy hat zahlreiche Extras in den Levels versteckt: Sie sammeln Thermoskannen ein, entdecken Schatzkisten und ballern auf Dosenpyramiden. Das wichtigste Sammelgut sind aber die eingangs erwähnten Manuskriptseiten: Sie erzählen wichtige Details zur komplexen Story und zu den Charakteren, die Sie ansonsten verpassen!

Insgesamt ist **Alan Wake** ein Titel, der vor allem atmosphärisch begeistert. Von der schaurig-spannenden Handlung über die vielschichtigen Charaktere bis hin zum spielerischen Minimalismus ist alles auf ein Ziel ausgerichtet: den Spieler zu packen! Und das gelingt Remedy wie schon bereits in **Max Payne 2** teilweise vorzüglich. Wir werden nun sicher keine wichtigen Details zur Story verraten, denn sie ist das wichtigste Zahnrad in der **Alan Wake**-Maschine. So viel können wir aber sagen: Das Ende ist zwar nicht so überraschend wie erhofft, aber (so man sich auf die Thematik einlässt) einigermaßen stimmig. Und die in der PC-Fassung bereits enthaltenen DLC-Episoden bringen noch mehr Licht ins Dunkel! ❑

## „Thorsten, wach auf! Es ist doch alles nur ein Spiel!“

*Thorsten Küchler*



Meine Gefühle beim Spielen der Xbox-Version im Schnelldurchlauf: erst enttäuscht, dann überrascht und schließlich verblüfft. Enttäuscht deshalb, weil **Alan Wake** zu Beginn tüchtig Spannung aufbaut, spielerisch aber arg belanglos wirkt. Überrascht deshalb, weil die Story ab der vierten Episode deutlich anzieht. Und verblüfft deshalb, weil Szenen aus dem Spiel noch Tage nach dem Abspann durch meinen Kopf geisterten. Und das ist es doch, was besondere Titel von der Standardkost abhebt: dass sie Erinnerungen hinterlassen! Erinnerungen, die über das übliche „Boah, sah das gut aus!“ hinausgehen. Erinnerungen, die aufwühlen. Genau solch ein Spiel ist **Alan Wake**. Hoffen wir also, dass Remedy die PC-Umsetzung nicht vergeigt.

**GENRE:** Action-Adventure
**ENTWICKLER:** Remedy
**PUBLISHER:** Remedy
**TERMIN:** 1. Quartal 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

Wenn Sie sich auf die Seite der Eingeborenen schlagen, zeigt Ihnen Chani, wie Sie an solchen Altären Voodoo-Puppen und -Zepter herstellen.

# Risen 2: Dark Waters




**Von:** Peter Bathge

Darum wollen bald auch hartgesottene Rollenspieler mit Puppen spielen.

## SNEAK PEEK

**Schreiben Sie uns und spielen Sie Risen 2 vor Veröffentlichung zusammen mit vier anderen Lesern!**

Am 4. Februar laden wir fünf Leser ein, einen Tag lang eine fast fertige **Risen 2**-Version zu spielen! Interessiert? Dann schreiben Sie uns bis zum 31. Januar eine E-Mail mit dem Betreff „Risen 2 Sneak Peek" an peter.bathge@computec.de mit Name, Alter, Telefonnummer und Ihren zuletzt gespielten Rollenspielen. Die Sneak Peek findet entweder in unseren Redaktionsräumen in Fürth oder bei Publisher Deep Silver in München statt.




Gegen eine Rückkehr an die Schwertküste hätte bestimmt kaum ein PC-Rollenspieler etwas einzuwenden. Schließlich war die Region aus dem **Dungeons&Dragons**-Universum Schauplatz eines der besten Rollenspiele aller Zeiten: **Baldur's Gate**.

Vielleicht waren es die positiven Erinnerungen, die viele Spieler mit diesen Namen verbinden, die **Risen 2**-Entwickler Piranha Bytes dazu veranlassten, auch einen Teil seiner Spielwelt als Schwertküste zu bezeichnen. Doch während sich an der ursprünglichen Schwertküste Feuer spuckende Drachen und mächtige Zauberer herumtrieben, begegnen Sie in **Risen 2** naturverbundenen Eingeborenen und mystischen Voodoo-Hexen.

**Eine dieser magisch begabten Frauen** ist Chani, eine Kiki, wie die Voodoo-Priesterinnen in der Sprache der Shaganumbi heißen, der Ureinwohner in der **Risen 2**-Inselwelt. Mit ihr trifft der namenlose Held wenige Stunden nach Spielbeginn zusammen: Nach dem Kampf mit dem Titan am Ende von **Risen** hat sich der Protagonist der Inquisition angeschlossen, aber den Kampf gegen die restlichen Titanen, die die Welt bedrohen, aufgegeben. Dann jedoch taucht eine alte Bekannte aus **Risen** auf: Patty, die Tochter des Piraten Gregorius Emanuel Stahlbart. Sie und ihr Vater schleppen den heruntergekommenen Helden mit auf die Suche nach einer Waffe gegen die Titanen – und landen nach ihrer Flucht von der Startinsel Caldera an der Schwertküste.

**Dort angekommen, hat der Spieler die Wahl:** Macht er gemeinsame Sache mit der rücksichtslosen Inquisition in Puerto Isabella oder versucht er, das Vertrauen der Eingeborenen zu gewinnen? Egal für welche Fraktion Sie sich entscheiden, das Ziel ist dasselbe: Sie sollen den Piraten Crow aufhalten, der in einer Tempelruine im Dschungel einen Titan erwecken will. Der Tempel steht in der Nähe des Dorfs der Shaganumbi und wird von den Kriegern der Eingeborenen bewacht, den Tonka.

Mit denen müssen Sie sich selbst dann herumärgern, wenn Sie sich nicht auf die Seite der Inquisition schlagen: Der Wächter am Dorfeingang will Sie gar nicht erst hereinlassen. Also verpassen Sie dem Kerl – ganz im Sinne der rauen Atmosphäre – eine Tracht Prügel. Oder Sie nutzen die neue Silberzunge-Fähigkeit und überzeugen den Krieger, dass Sie zu Crows Mannschaft gehören.

Wenn Sie im Dorf ankommen (mehr als ein paar Strohhütten rund um eine zentrale Feuerstelle gibt es nicht zu sehen), spricht Chani Sie an. Die junge Dame ist die Tochter des Stammeshäuptlings Bakir und skeptisch, was die Zusammenarbeit ihres Vaters mit dem fiesen Crow angeht. Doch bevor sie den Helden beauftragt, ihren Vater per Voodoo-Magie von seinem selbstzerstörerischen Kurs abzubringen, erteilt sie dem Protagonisten eine Reihe von Aufgaben.

Also beweist der Recke, dass er würdig ist, in die Geheimnisse des Voodoo eingeweiht zu werden, indem er Opfergaben einsammelt, Krokodile vertreibt, einen von der Inquisition gefangenen Späher befreit und schließlich eine Ahnenprüfung ablegt, bei der er die Fragen eines beschworenen Geistes beantwortet. Anschließend zeigt ihm Chani, wie er mit Puppen und Zeptern die Menschen um ihn herum verzaubert (siehe Kasten auf Seite 49).

**Das gewonnene Wissen** setzen Sie sogleich ein, um eine Voodoo-Puppe zu basteln, mit der Sie die Kontrolle über einen anderen Charakter

# DIE VOODOO-MAGIE

**Statt auf Zaubersprüche wie den Feuerball vertraut der Held auf Voodoo-Hexereien, mit denen er Gedanken und Gefühle seiner Mitmenschen beeinflusst.**

Voodoo-Jünger wird nur, wer an der Schwertküste dem Eingeborenenstamm der Shaganumbi hilft. Die Erfolgschance der Zaubereien hängt mit dem Attribut Schwarze Magie zusammen, das Sie ebenso wie die einzelnen Zauber bei Voodoo-Hexen wie Chani verbessern. Eine Anzeige über anvisierten Gegnern verrät Ihnen, ob Ihr Schwarze-Magie-Wert hoch genug ist, um einen Gegner zu verfluchen oder eines der Zepter einzusetzen.

## Puppen

**Wer in Risen 2 geschickt mit Nadel und Faden umgeht, steuert die Aktionen anderer Menschen fern oder wünscht Gegnern das Pech an den Hals.**

Genau wie die Zepter (unten) richten die mit den Puppen verwobenen Zauber keinen direkten Schaden an. Zumindest die Fluchpuppe schwächt aber den Widersacher für einen folgenden Angriff.

### HERSTELLUNG



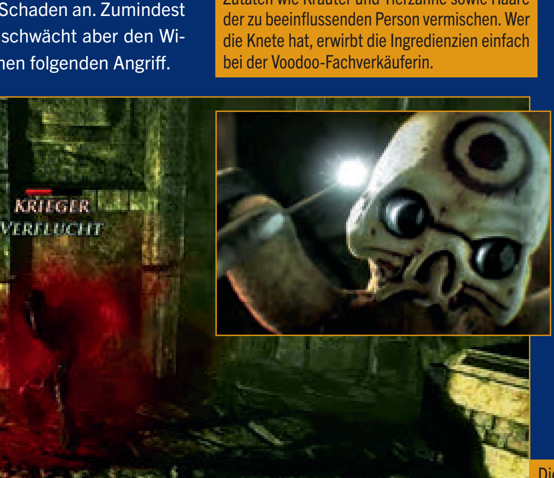
Puppen stellen Sie an Altären her, indem Sie Zutaten wie Kräuter und Tierzähne sowie Haare der zu beeinflussenden Person vermischen. Wer die Knete hat, erwirbt die Ingredienzien einfach bei der Voodoo-Fachverkäuferin.

### FERNSTEUERUNG



An vorgegebenen Stellen im Spiel haben Sie die Möglichkeit, eine Voodoo-Puppe von bestimmten Charakteren zu erstellen. Mit denen übernehmen Sie dann die Kontrolle über die Figur, bewegen ihren Körper und sprechen mit ihrer Stimme. Das sorgt für einige clevere und heitere Questlösungen.

### FLÜCHE




Die Fluchpuppen verschwinden nach einmaliger Benutzung und hüllen Gegner in eine Blutwolke, die ihre Angriffs- und Verteidigungswerte senkt. Ob das fertige Spiel noch weitere Puppen und damit Zauber bieten wird, ist unbekannt.

## Zepter

**Die magischen Zauberstäbe gibt es in drei Varianten, die sowohl die Gefechte erleichtern als auch das Leben krimineller Naturen.**

Zepter besitzen ähnlich wie die anderen Sekundärfähigkeiten des Helden (Sand in die Augen treten, Pistole abfeuern) eine Abklingzeit und können theoretisch unbegrenzt verwendet werden.

### KNOCHENHAND DES DIEBES

Mit diesem Apparatus stibitzen Sie wertvolle Gegenstände unbemerkt unter der Nase der Eigentümer weg – dank eingebauter Telekinese auch auf große Entfernung.

### ZEPTER DER ANGST



Ein Schwenk mit dem Zauberstab hüllt Feinde in eine Purpurwolke ein und lässt sie aus Furcht vor dem Helden zurückweichen – das verschafft Ihnen im Kampf eine Atempause.

### ZEPTER DER MACHT

Bei Aktivierung dieses Zepters friert die Zeit ein (oben). Aus der Perspektive des anvisierten Opfers wählen Sie einen NPC oder ein Monster in der Nähe aus – danach gehen die beiden Kreaturen aufeinander los (links). Achtung: Wenn der Held das mit Stadtbewohnern versucht und ein Charakter beobachtet ihn dabei, gibt es Ärger!

## Voodoo-Hexe

Chani, die Tochter des Eingeborenenhäuptlings, führt Sie in die Geheimnisse des Voodoo ein und schließt sich dem Helden als Begleiterin an.

## ÜBERARBEITET: DIE CHARAKTERMENÜS

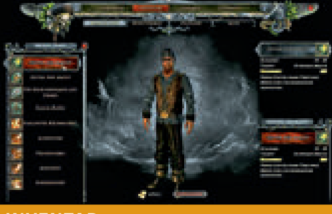
**An der Benutzeroberfläche hat Piranha Bytes im Vergleich zu Teil 1 dringend nötige Änderungen vorgenommen und den Charakterbildschirm entschlackt.**

Im ersten **Risen** hinkten Charakterbildschirm, Inventar und Weltkarte in Sachen Komfort der Genrekonkurrenz hinterher. Für **Risen 2** hat Piranha Bytes daher (auch mit dem Gedanken an die angepassten Konsolenversionen des Spiels) einige Veränderungen vorgenommen und Komfortfunktionen hinzugefügt. So funktioniert das Schnellreisesystem nunmehr direkt über die Karte und Quest-Markierungen sind leichter auf der Map zu verfolgen.

**ATTRIBUTE**
Wie üblich definiert sich der Held über eine Reihe von Charaktereigenschaften, die Sie durch den Einsatz von Erfahrungspunkten bei NPC-Trainern steigern. Eine erhöhte Stärke führt zu mehr Schaden im Kampf mit Säbel und Degen, größere Geschicklichkeit verbessert die Präzision im Umgang mit Inqusitions-Musketen und Schwarze Magie benötigen Sie für den Einsatz der Voodoo-Zauber.

**FÄHIGKEITEN**
Es existierten fünf Talentkategorien, die jeweils drei Fähigkeiten zusammenfassen: Klingen, Feuerwaffen, Härte, Gerissenheit und Voodoo. Die Skills bringen Ihnen Lehrer bei, die Sie in Städten treffen. Auch Ihre Begleiter an Bord Ihres Schiffes, von denen stets einer zusammen mit Ihnen Landgang hat, dienen als Lehrmeister. Im Austausch gegen Erfahrungspunkte und Gold eignen Sie sich so zum Beispiel das Wissen an, wie Sie magische Tränke brauen – oder besonders schmackhaften Grog, der in **Risen 2** heilende Eigenschaften besitzt.



**INVENTAR**
Der Rucksack des Helden ist deutlich übersichtlicher als im ersten Teil. Gesammelte Gegenstände sortiert das Spiel automatisch nach „Ausrüstung" (Kleidung, Waffen, Amulette), „Benutzbares" (Tränke, Alchemiezutaten) und „Plunder" (alles andere). Eine Vergleichsfunktion erleichtert die Wahl der richtigen Gegenstände.

**ÜBERBLICK**
Das 3D-Porträt zeigt die aktuell angelegte Kleidung des Helden, darunter stehen die Werte für Gesundheit, Vermögen und Erfahrungspunkte. Ganz unten sehen Sie, zu welcher Fraktion der Namenlose gehört. Im Bild ist er bereits so weit fortgeschritten, dass er als gefürchteter Pirat die Weltmeere unsicher machen darf.

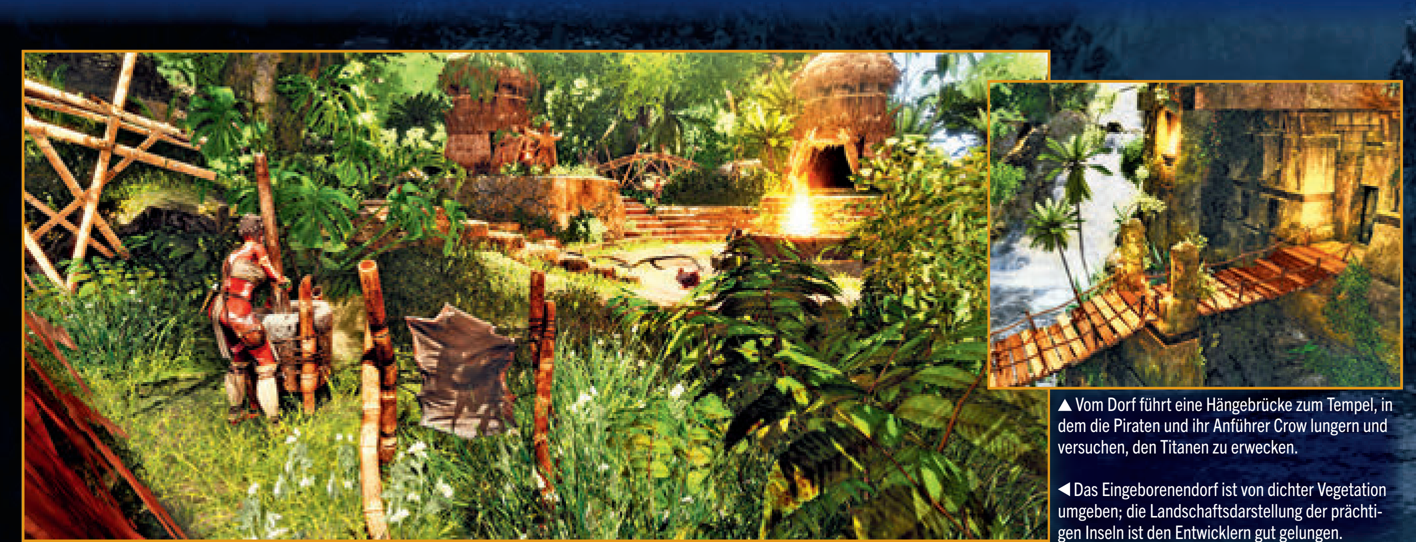
übernehmen. Das funktioniert nur mit bestimmten Personen im Rahmen der Geschichte – unter anderem mit dem Piraten Jim, der zu Crows Mannschaft gehört und vom Dorf aus die Versorgung der Kollegen im Tempel organisiert. Er ist der Einzige, der ohne Aufsehen in den Tempel spazieren kann – und dort befindet sich auch Chanis Vater Bakir, den Sie davon abbringen sollen, Crow zu unterstützen.

**Aber eins nach dem anderen:** Für Jims Puppe benötigen Sie neben Tierzähnen und Jadesteinen auch ein Haar des schmierigen Freibeuters. Die Zähne brechen Sie erlegten Tieren aus dem Maul – wie in **Gothic** und **Risen** benötigen Sie dafür sowohl die entsprechende Fertigkeit als auch das passende Werkzeug. Wem das zu kompliziert ist, der kauft die Beißerchen einfach der örtlichen Voodoo-Händlerin ab.

Die Jadesteine sind schwerer zu beschaffen. Sie liegen in einer nahen Höhle, die von Termitenkriegern (entfernte Verwandte der **Gothic**-Minecrawler) bevölkert ist. Chani führt Sie zwar bis zum Eingang, gegen die Riesentermiten kämpfen will sie aber nicht. Der Held übrigens auch nicht, weil er zu diesem Zeitpunkt noch sehr schwach auf der Brust ist. Also packt er lieber das abgerichtete Äffchen aus, das er in Puerto Isabella gekauft hat, und stibitzt aus der Perspektive des kleinen Fellknäuels die Jadesteine, bevor die Termiten den Affen überhaupt bemerken.

Jetzt fehlt nur noch eines von Jims Haaren. Das schwatzen Sie dem Kerl im Dialog ab, indem Sie ihm als Ausgleich ein zuvor bei einem alten Mütterchen gekauftes Amulett anbieten. Dazu erzählen Sie Jim einfach, dass das Kleinod auf magische Weise seinen innigsten Wunsch erfüllt – diesen erfahren Sie entweder vorher durch kluge Fragestellung oder Sie probieren einfach alle Dialogoptionen durch, bis Sie die richtige magische Eigenschaft durch Zufall herausfinden.
**Dank Chanis Hilfe** stellen Sie aus den Zutaten einen kleinen Stoff-Jim her und übernehmen damit die Kontrolle über seinen großen Bruder aus Fleisch und Blut. Dafür lassen Sie den Helden in einer Ecke stehen und steuern fortan Jim. Doch bevor Sie ins innerste Heiligtum des Tempels vorstoßen, begegnen Sie Jims „Freunden": Die Mannschaftskameraden sind schlecht auf den notorischen Langfinger und Säufer zu sprechen und lassen ihn nicht durch.

Also begleichen Sie zähneknirschend Jims Schulden und treffen endlich Chanis Vater Bakir. Dank Jims Fingerfertigkeit reißt der Spieler dem Häuptling während des Gesprächs ein Haar aus, ohne dass Bakir etwas mitbekommt. Das Haar



▲ Vom Dorf führt eine Hängebrücke zum Tempel, in dem die Piraten und ihr Anführer Crow lungern und versuchen, den Titanen zu erwecken.

◀ Das Eingeborenendorf ist von dichter Vegetation umgeben; die Landschaftsdarstellung der prächtigen Inseln ist den Entwicklern gut gelungen.

Indem Sie den Späher der Eingeborenen (links) aus den Fängen der Inquisition retten, steigen Sie im Ansehen von Chani & Co.

liefert der ferngesteuerte Jim brav beim Helden ab und wird dann seiner Verpflichtung als lebende Marionette entbunden.

**Zurück bei Chani** entsteht aus dem Haar ihres Vaters eine zweite Puppe. Mit der Puppe in der Tasche konfrontieren Sie Bakir und Crow – und bringen den Häuptling per Voodoo dazu, sich gegen seinen Verbündeten zu wenden. Dummerweise beschwört der trotzdem den Titanen und es kommt zum Kampf: der Held mit Chani, Bakir und einer Handvoll Tonka auf seiner Seite gegen Crow und die restlichen Korsaren.

Hätten Sie sich zu Beginn für die Inquisition entschieden, stünden Ihnen in der Schlacht stattdessen vier Musketenschützen zur Seite und Sie selbst hätten ebenfalls eine Flinte in der Hand. Auf Voodoo-Magie und den Heilzauber Ihrer Begleiterin Chani müssten Sie dann aber verzichten und die Tonkas würden Sie in Crows Auftrag angreifen.

Eine dritte Fraktion, wie sie im ersten Teil und den **Gothic**-Spielen gang und gäbe war, soll **Risen 2** nach derzeitigem Stand nicht enthalten, auch keine extra Piratenbande. Denn zum Seeräuber schwingen Sie sich später automatisch auf, egal ob sie mit den Eingeborenen oder der Inquisition anbandeln. Ob das wohl Auswirkungen auf die Anzahl der Quest-Lösungsmöglichkeiten hat?

**Mit den Voodoo-Zaubereien** erhält das bereits ungewöhnliche Piratenszenario von **Risen 2** einen weiteren Schubser in Richtung Genre-Besonderheit. Bislang klingen aber besonders die Einsatzmöglichkeiten der Kontrollpuppen weit hergeholt und wie ein potenzielles Brutnest für Logikfehler und Momente, in denen sich der Spieler am Kopf kratzt. Allerdings könnte das Feature auch für so manch innovative Aufgabe und lustige Situation sorgen.

So kehren Sie nach dem Kampf gegen Crow und den Titan (Zwischensequenzen und Quicktime-Events inklusive) nach Puerto Isabella zurück, wo Sie ein Schiff klauen sollen. Statt zu diesem Zweck mühsam die Festungskanonen zu sabotieren, Proviant zu organisieren und einen Steuermann aus dem Gefängnis zu befreien, bringen begabte Voodoo-Priester einfach den Kommandanten der Stadt unter ihre Kontrolle.

Der von Ihnen ferngesteuerte Befehlshaber schreitet dann durch die Stadt, zieht die Wachen vom Schiff ab, ordnet die Versorgung des Schiffes mit Nachschub an und befiehlt die Freilassung des Gefangenen – und unterwegs lassen Sie ihn noch die Anweisung geben, den namenlosen Protagonisten mit Gold zu überschütten. Denn, so drückt sich der Kommandant auf Geheiß des feixenden Spielers aus: „Dieser Mann ist ein Held!“ ❑



An festgelegten Vorsprüngen hält sich der Held neuerdings fest und zieht sich hinauf.

## „Kann ich bitte meinen alten Feuerball wiederhaben?“

*Peter Bathge*

Applaus ist angebracht: **Risen 2: Dark Waters** geht mutige neue Wege. Das mit aller Gewalt umgekrempelte Szenario könnte aber – so erfrischend anders es im Vergleich zum üblichen Fantasy-Einheitsbrei auch ist – manch einen Fan des ersten Teils verschrecken: Gegen Piraten und Entermesser habe ich ja nichts, doch der Verzicht auf ein klassisches Magiesystem zugunsten der bislang eher noch schwach wirkenden Voodoo-Zaubereien macht mich dann doch nachdenklich. Dennoch vertraue ich Piranha Bytes: Die Entwickler haben jede Menge Erfahrung und werden das in diesem Fall sprichwörtliche (Piraten-)Schiff schon schaukeln. Mein Urlaub an der Schwertküste ist auf jeden Fall schon gebucht.

**GENRE:** Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Piranha Bytes
**PUBLISHER:** Deep Silver
**TERMIN:** 27. April 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**


Die Texturen sind mau, aber das kaschieren die Entwickler durch den Einsatz von Grafikfiltern.


Haventon erinnert an eine typische amerikanische Großstadt – nach einem gigantischen Erdbeben.


Der Protagonist passt sich den widrigen Bedingungen an und wirkt wie ein moderner Robinson Crusoe.

# I am Alive

**Von:** Thorsten Küchler

Dieses Spiel ist eine einzige Katastrophe – und wird dennoch ziemlich gut!

Das nennt man wohl Ironie des Schicksals: Ausgerechnet ein Spiel, das vom Kampf ums Überleben handelt, musste selbst um sein Fortbestehen bangen! Denn **I am Alive** hat einen ereignisreichen Entwicklungseiertanz hinter sich: Zuerst angekündigt, dann eingestellt, dann komplett neu programmiert und zum Downloadspiel umfunktioniert. Angesichts dieser Historie wundert es umso mehr, dass die von uns angespielte Xbox-Vorschaufassung vor allem eines ist: stimmig.

**Der Beginn des Abenteuers** fasziniert: Wir sehen den Helden von **I am Alive** auf dem Screen eines Camcorders, werden also offenbar Zeuge bereits abgeschlossener, auf Video festgehaltener Ereignisse. Das Thema Vergangenheit zieht sich durch das ganze Spiel: So ist der Schauplatz von **I am Alive** eine amerikanische Stadt namens Haventon, die seit einem Jahr in Schutt und Asche liegt. Wieso und weshalb? Das erfährt man in den ersten drei Spielstunden nicht. Klar ist nur: Irgendwas hat Haventon in einen menschenfeindlichen Ort verwandelt. Eingestürzte Häuser, ätzender Feinstaub, gigantische Krater – und mittendrin: der Spieler, auf der Suche nach Antworten.

**Man könnte I am Alive auch** als Survival-Horror bezeichnen: Denn es transportiert das Gefühl, isoliert und bedroht zu sein, auf eindringliche Weise. So legt das Spiel zwar ständig Rücksetzpunkte an, Sie dürfen diese aber nicht unbegrenzt in Anspruch nehmen. Vielmehr erhalten Sie vor jeder etwa 45 Minuten langen Episode drei Neustartmöglichkeiten („Continues“) in Form von Videofilmen. Sind diese aufgebraucht, wird auch der aktuelle Speicherpunkt gelöscht – und Sie müssen den Level wieder von vorne angehen. Dieses System birgt ein enormes Frustpotenzial, sorgte in unserer Vorabversion aber

## DROHEN, BLUFFEN, SCHIESSEN: DIE KÄMPFE


Eine typische Szene: Sie treffen auf mehrere Banditen, die Ihnen an den Kragen wollen.

◀ Zuerst sollte man stets den Anführer der jeweiligen Gegnergruppe erledigen – denn das senkt die Moral der verbleibenden Feinde. Wir warten, bis sich der Schurkenboss nähert und führen dann einen blutigen „Suprise Kill“ mit der Machete aus.

▶ Die restlichen beiden Widersacher halten wir mit unserer Knarre in Schach – zum Glück merken die nicht, dass wir keine Munition mehr haben.

## EINE FRAGE DER KONDITION: DIE KLETTERPASSAGEN

Ihre Stamina-Leiste lässt sich während der Kraxelei nur durch den Einsatz von Items wieder auffüllen. Oder aber Sie hauen einen der seltenen Kletterhaken ins Mauerwerk und holen so kurz Luft (Bild unten).

Sprünge zehren stark an der Kondition des Helden. Ist der Stamina-Balken gar komplett leer, so müssen Sie sich durch wildes Tastenhämmern vor dem Absturz bewahren (Bild oben). Der Haken daran: Derartige Rettungsaktionen reduzieren die Gesamtlänge der Konditionsleiste – und zwar dauerhaft! Nur bestimmte, seltene Items machen den Effekt rückgängig.

für wohligen Nervenkitzel. Ebenfalls spannend: Wenn Sie einem der ebenfalls in Haventon eingeschlossenen Zivilisten helfen, erhalten Sie zur Belohnung weitere Continues. Das Prickelnde daran: Die armen Seelen wollen zumeist Heilpakete – die Ihr Held selbst gut gebrauchen kann. Denn nicht jeder KI-Knilch ist verzweifelt und harmlos: In der Stadt lungern zahlreiche Plünderer herum, die Sie bei Sichtkontakt sofort angreifen.

**Pistole, Machete, Armbrust:** Das Waffenarsenal klingt nach einem üblichen Action-Titel, wird in **I am Alive** aber innovativ eingesetzt. Denn hier liegt nicht an jeder Ecke Munition herum und wer zwei Kugeln in seinem Revolver hat, der ist hier schon der absolute Offensivkönig. Die Kugelknappheit wirkt sich wohltuend auf die Gefechte aus: Sie müssen stets abwägen, ob Sie einen Schuss abgeben oder lieber taktisch agieren wollen. Die Widersacher sind nämlich ähnlich mies ausgestattet und reagieren realistisch auf Bedrohung. Dementsprechend kann man einige Feindgruppen auch austricksen, indem man ihnen eine (ungeladene) Kanone vor die Nase hält – schließlich wissen die Kerle ja nicht, dass der Revolver leer ist.

**Abseits der Scharmützel** erinnert **I am Alive** an **Tomb Raider**: Sie kraxeln teils minutenlang an Rohren, Wänden und Gerüsten herum. Allerdings greift auch hier das packende Überlebenskampf-Prinzip: Sobald Sie in die Vertikale gehen, beginnt Ihre Konditionsanzeige zu sinken. Anstrengende Aktionen wie etwa Sprünge leeren jeweils gleich ein knappes Fünftel der Leiste. Ist der Protagonist schließlich mit seinen Kräften am Ende, droht der Absturz in die Tiefe – wenn Sie dann nicht sofort wie wild auf die Schultertaste des Gamepads hämmern. Der Nachteil dieser Rettungsaktion: Sie senkt sukzessive den Maximallevel Ihrer Konditionsanzeige! Es ist wirklich erstaunlich, wie gut Ubisoft Shanghai durch diese simple Mechanik das Gefühl der Verzweiflung in den Kopf des Spielers transportiert. Man ertappt sich schon bald dabei, wie man jede Häuserwand nach einer möglichst schonenden Kletterroute absucht und dann beim Aufstieg in Panik verfällt, wenn irgendwas schief geht.

Ob diese Elemente **I am Alive** auch über die ganzen 10 Spielstunden tragen, wissen wir Mitte Februar – dann erscheint das Spiel für die Xbox. Der PC-Release ist noch unklar (siehe Kasten unten) ❑

## KOMMT DAS ÜBERHAUPT?

**Offiziell ist I am Alive nur für die Xbox und für die PS3 angekündigt, wir glauben aber an einen späteren PC-Release – und sagen Ihnen hier, warum das so ist!**

Ursprünglich hatte Ubisoft **I am Alive** für alle Plattformen angekündigt, es dann aber später zu einem reinen Konsolentitel erklärt. Momentan lautet die Aussage: „Eine PC-Version hängt vom Erfolg der Konsolenfassungen ab!" Wir sind uns sicher: Das Spiel kommt spätestens im Sommer auch auf dem PC heraus. Schließlich hat Ubisoft mit **Ghost Recon: Future Soldier** gerade erst einen Titel von „Gibt keine PC-Fassung" auf „Okay, wir machen es doch" umgestellt. Außerdem läuft **I am Awake** auf der handelsüblichen Unreal Engine 3 – was eine simple, recht reibungslose Portierung gewährleisten sollte. Das beste Argument für eine PC-Umsetzung dürften aber wirtschaftliche Interessen sein: **I am Alive** hat für einen Downloadtitel enorm viel Ressourcen verschlungen – da wäre es töricht, den Verkauf auf die Konsolen zu beschränken.

## „Atmosphärisch, mysteriös, anders: Hier kämpfe ich gerne ums Überleben!"

*Thorsten Küchler*



Es ist schon erstaunlich, wie schick und umfangreich Download-Spiele anno 2012 aussehen können: **I am Alive** merkt man nur bei den Texturen an, dass die Entwickler Kompromisse machen mussten. Ansonsten würde der Titel locker auch als Vollpreisprodukt durchgehen – und zwar als ziemlich gutes! Besonders die „Kampf ums Überleben"-Thematik verleiht dem Action-Adventure eine ganz eigenwillige, spannende Note: Endlich kann man mal nicht wie ein wilder Affe an Wänden hinaufklettern, sondern muss sich eine Route überlegen und mit seinen virtuellen Kräften haushalten. Einzig die Abwechslung scheint unter dem minimalistischen Ansatz zu leiden: Mehr als Kämpfe und Klettereien bietet das Spiel nicht.

**GENRE:** Action-Adventure
**PUBLISHER:** Ubisoft
**ENTWICKLER:** Ubisoft Shanghai
**TERMIN:** Unbekannt

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

Bertha nimmt einen Hunter ins Visier. Die Viecher sind nur an wenigen Stellen verwundbar.

# Resident Evil: Operation Raccoon City

**Von:** Sebastian Stange

Der Koop-Ableger der Horror-Reihe wildert im Revier von Left 4 Dead!

Koop ist im Kommen! Spätestens seit dem Erfolg der **Left 4 Dead**-Reihe ist der Spieleindustrie klar, dass wir ein Bedürfnis danach haben, uns gemeinsam mit anderen Spielern fiesen Gegnermassen zu stellen. Mit **Operation Raccoon City** wird die beliebte Koop-Formel vom japanischen Publisher Capcom aufgegriffen. Dank des Settings im **Resident Evil**-Universum sowie einiger interessanter Gameplay-Mechaniken ist der Titel definitiv mehr als einfach nur ein **Left 4 Dead**-Klon! Verantwortlich für den Third-Person-Shooter ist das relativ junge Entwicklerteam Slant Six Games aus Kanada. PlayStation-Spieler kennen vielleicht ihre drei **SOCOM**-Taktik-Shooter – allesamt ganz ordentlich, aber nicht die besten Teile der Serie.

**Das bringt uns gleich zu einem Problem:** Beim Anspielen der PS3-Vorabfassung fielen uns sofort diverse technische Macken auf: mäßige Gegner- und Alliierten-KI, schlechte Übergänge zwischen Animationen, Probleme bei der Wegfindung und eine recht hakelige Steuerung. Das ging so weit, dass es für uns zur Geduldsprobe wurde, manche Gegenstände aufzuheben. Ärgerlich! Und auch wenn all diese Fehler bis zum Release behoben werden: Der Shooter wirkt technisch einfach ein wenig altbacken.

**Der Spielverlauf an sich ist durchaus reizvoll.** Sie spielen einen von sechs wählbaren Charakteren und sind Teil eines Vier-Mann-Teams des Umbrella Security Service. Ihre Aufgabe ist es, in der US-Kleinstadt


Ab und an bekommen Sie es mit unbesiegbaren Widersachern zu tun. Diese Fluchtszenen sind leider etwas holprig.



Wenn Zombies, Soldaten und Ihr Team aufeinandertreffen, entsteht ein herrliches Chaos.

Raccoon City die Spuren eines Viren-Ausbruchs zu verwischen, der zu fiesen Mutationen führt. Zeugen darf es keine geben. Sie erledigen also ganz üble Schmutzarbeit. Und natürlich geht gleich zu Beginn alles schief und das verschlafene Nest ist bald Schauplatz einer ausgewachsenen Zombie-Apokalypse. An Ihrem Mandat ändert das wenig. Nach wie vor gilt: Niemand darf all das erfahren! Ihr Job ist lediglich sehr viel schwieriger geworden.

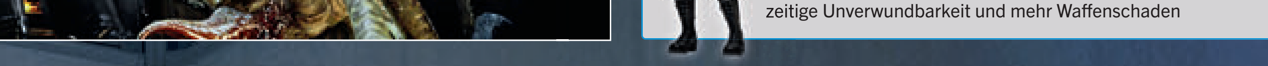
**Kenner von Resident Evil dürften besonderen Gefallen am Szenario haben**, findet die Handlung doch parallel zu Teil 3 der Survival-Horror-Serie und dessen indiziertem Vorgänger statt. Im Verlauf der Story treffen Sie sogar auf bekannte Gesichter wie Leon S. Kennedy – der war zuvor stets der Held, diesmal steht er auf der Abschussliste. Obendrein besuchen Sie bekannte Schauplätze und die populäre **Resident Evil**-Monsterschar ist ebenfalls vertreten: Die wieselflinken Licker strecken ihre langen Zungen nach Ihnen aus und die reptilienartigen Hunter bieten nur wenige Stellen, an denen sie verwundbar sind.

**Spannend ist die Dynamik des Zombie-Chaos.** Denn in der Stadt befinden sich auch US-Truppen – die dritte Fraktion sozusagen. Ihr Team, die Monsterbrut sowie die Armee, alle kämpfen gegeneinander. Das sorgt zusammen mit der Bluten-Mechanik – blutet ein Charakter, wird er zum Zombie-Magneten – für interessante Taktiken. Mit etwas Geschick spielen Sie Zombies und Soldaten gegeneinander aus. Obendrein bieten beide Parteien jeweils sehr unterschiedliche Herausforderungen. Während Sie beim Kampf gegen Soldaten tunlichst das Deckungssystem nutzen sollten, sind Zombies und Monster oft nur auf kurze Distanz gefährlich. Die Zombies sind ausschließlich durch ihre Masse stark. Einzelne Exemplare können sich jedoch zu sogenannten „Crimson Heads" verwandeln. Sie bekommen rote Köpfe und werden extrem schnell und brandgefährlich!

**Für zusätzliche Tiefe** sorgen die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen USS-Teammitglieder. Sie können einen widerstandsfähigen Sprengmeister oder einen flinken Tarn-Experten spielen. Und Spezialfähigkeiten wie das Werfen einer Zombie-Lock-Bombe können sich als Retter in der Not erweisen. Ein simples Level- und Erfahrungssystem erlaubt das Weiterentwickeln der Spielfiguren von Mission zu Mission. Damit schalten Sie neue Waffen oder verbesserte Fertigkeiten frei. Im Extrakasten stellen wir Ihnen das USS-Team im Detail vor.

**Echte Rätsel, wie von den klassischen Resident-Evil-Spielen gewohnt**, gibt es in **Operation Raccoon City** nicht. Vielmehr gilt es in der Regel, Schalter zu betätigen, Schlüsselkarten zu finden und Beweise zu vernichten. Das ist nicht wirklich anspruchsvoll. Fordernd wird der Titel durch immer neue und stärkere Gegnermassen. Es nervte uns ein wenig, dass an manchen Stellen – bei Bosskämpfen etwa – unablässig neue Widersacher spawnen. Dafür freute uns, dass **Operation Raccoon City** kein Korridor-Shooter ist. Die Levels sind weitläufig, verwinkelt und Erkundungsdrang wird mit versteckten Waffen, Munition und Heil-Items

Im Spielverlauf bekommen Sie es mit immer neuen Mutanten-Lebensformen zu tun.



## DER UMBRELLA SECURITY SERVICE

**Sechs verschiedene Kämpfer stehen Ihnen als Spielcharaktere zur Verfügung. Jeder hat besondere Stärken und Fähigkeiten. Wir stellen das USS-Team vor.**

### BELTWAY

**SPEZIALISIERUNG:** Zerstörung
**HINTERGRUND:** Sprengstoffexperte, der unehrenhaft aus dem Ingenieurkorps der Armee entlassen wurde. Es sind kaum Infos über die Gründe hierfür bekannt, seine Beinprothese lässt aber gewisse Schlüsse zu. Er liebt es, Dinge in die Luft zu jagen.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Nimmt weniger Schaden durch Explosionen und wird von ihnen nicht umgeworfen. Häufigeres Einsetzen aktiver Fähigkeiten; Entschärfen von Minen möglich
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Splitterminen (Fernzündung möglich), Zeitzünder-Haftbombe, Laserfalle (Fernzünder möglich)

### BERTHA

**SPEZIALISIERUNG:** Sanitäter
**HINTERGRUND:** Michaela „Bertha" Schneider empfindet Freude am Schmerz. Nach erfolgloser Rückkehr ins Zivilleben tritt sie dem USS bei, da hier Narkose nur optional ist und nicht zwingend.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Mehr Tragekapazität für Heil-Sprays plus Spray als Startausrüstung. Ihre Medizin wirkt besser.
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Geschwindigkeits- und Genauigkeits-Buff fürs Team; ein Spray, das Infektionen heilt und Gegnern schadet; eine Injektion, die Patienten widerstandsfähiger macht

### SPECTRE

**SPEZIALISIERUNG:** Überwachung
**HINTERGRUND:** Vladimir „Spectre" Bodrovski, einst Spion im Kalten Krieg, wurde ohne Nennung expliziter Gründe vom europäischen Arm Umbrellas zum USS versetzt.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Größere Minimap mit Feindpositionen sowie Warnung, wenn im Visier; Items werden auf Minimap angezeigt
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Scan nach Gefahrenquellen (auch für Teammitglieder sichtbar); Wärmebildsicht mit optischer Darstellung der Gegner-Gesundheit; dauerhaft einstellbare Sonarsicht durch Wände und Objekte hindurch

### VECTOR

**SPEZIALISIERUNG:** Aufklärung
**HINTERGRUND:** Infos über seine Herkunft sind unter Verschluss, seine Identität ist geheim. Er besitzt tödliche Kampfkunst-Kenntnisse und hochentwickelte Fähigkeiten im Bereich der Aufklärung.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Leisere und schnellere Fortbewegung, beim langsamen Laufen schwerer von Gegnern wahrnehmbar
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Haft-Bewegungsmelder; Verwandlung in Gegner-Soldaten; Aktiv-Tarnmodus ermöglicht Unsichtbarkeit (wirklungslos gegen bestimmte Mutanten-Arten)

### FOUR EYES

**SPEZIALISIERUNG:** Wissenschaft
**HINTERGRUND:** Christine „Four Eyes" Yamata ist eine obsessive Virologie-Spezialistin. Sie ist ausschließlich an ihrer Arbeit interessiert, nicht an Gefühlen oder anderen Menschen.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Impfspray als Startausrüstung und mehr Spray-Tragekapazität; Erkennen der Schwachpunkte von Monstern
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Infektionspfeil infiziert Soldaten und lässt Zombies mutieren; Monster-Lockmittel-Gasgranate; Fernsteuern von Monstern möglich – sie greifen dann ein gewähltes Ziel an.

### LUPO

**SPEZIALISIERUNG:** Sturmangriff
**HINTERGRUND:** Karena „Lupo" Lesproux diente zuvor bei einer französischen Spezialeinheit und trat Umbrella aus Geldgründen bei. Sie ist eine absolut vertrauenswürdige Führungsperson.
**PASSIVE FÄHIGKEITEN:** Kugelsichere Weste (weniger Patronenschaden), schnelleres Nachladen
**AKTIVE FÄHIGKEITEN:** Feuergeschosse setzen Gegner in Brand; für begrenzte Zeit unendlich Munition sowie mehr Präzision; kurzzeitige Unverwundbarkeit und mehr Waffenschaden

Die US-Spezialeinheiten erweisen sich als fordernde Widersacher. Sie zielen verdammt präzise!

belohnt. Zusatzziele gibt es auch, allerdings handelt es sich dabei um eher trockene Sammelaufgaben.

**Mit sieben Kapiteln** mit je etwa einer Stunde Spielzeit bietet der Titel einen ordentlichen Umfang, ist er doch auf wiederholtes Spielen der Missionen ausgelegt. Und auch wenn alle Umgebungen ähnlich düster wirken, wird doch Abwechslung geboten: Sie durchstreifen Bio-Labore, einen Friedhof, Straßenzüge, ein Krankenhaus oder die örtliche Polizeistation.

**Wir spielten die vier Kapitel der Vorab-Version** zunächst allein im Offline-Modus durch. Das war anfangs ganz schön frustrierend. Der Beginn des Spiels ist sehr linear, recht holprig inszeniert und stark geskriptet. Später, als die Levels offener wurden, hatten wir mehr Spaß. Der Spielverlauf ist schön hektisch und die Waffen fühlen sich gut an. Die erwähnten Macken sowie manche Frust-Stelle verhinderten aber echte Hochgefühle. Wir fluchten beim Spielen. Oft.

**Als wir Operation Raccoon City dann aber online spielten**, machte es endlich „klick“. Dank Sprach-Chat und echter Intelligenz im Team sind plötzlich clevere Taktiken möglich; die Charakter-Skills erweisen sich als Bereicherung. Und es macht Spaß, sich in der Hektik der Schlacht stets auf dem Laufenden zu halten. Wo ist noch Munition? Wer kann heilen? Und wer hat noch eine Impfdosis? Denn es kann passieren, dass sich ein Spieler infiziert, und wird das nicht behandelt, wird er zum Zombie. Die Story mit Freunden durchzustehen, ob nun als Profi-Söldnertrupp oder Feierabend-Armee mit jeder Menge Blödelei, ist ein Mordsspaß. Wir achteten bei unserer Online-Session kaum noch auf all die Details, die uns beim Solo-Spiel nervten.

**Was Operation Raccoon City noch braucht, ist Feinschliff.** Und zwar jede Menge davon. Die Spielmechanik, der berühmte Schauplatz, die Modi – das alles hat Hand und Fuß. Doch all die kleinen Macken, die Unsauberkeiten, die Fehlerchen stören und die sollte das Entwicklerteam dringend beheben. Wir sind gespannt, ob es ihnen gelingt. Und auch im Idealfall einer absolut mangelfreien Verkaufsversion wird der Titel kein topmoderner Shooter sein. Es ist im Herzen ein ziemlich altmodisches Spiel, das im recht jungen Genre der Koop-Shooter wildert. Falls Sie aktive Online-Freunde zum Mitspielen haben, könnte sich **Operation Raccoon City** als tolle Beschäftigung fürs Frühjahr entpuppen. ❑

## GESCHNITTEN!



Die deutsche Fassung des Spiels wird im Mehrspieler mit allen anderen Versionen kompatibel sein, muss jedoch ohne abtrennbare Körperteile und ohne grausige Leichen und Splatter als Level-Dekoration auskommen.



Der Zombie mit der roten Lampe am Kopf explodiert, wenn er zu Boden gebracht wird. Vorsicht!

## „Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt – was für eine Spielerfahrung!“

*Sebastian Stange*

Einen solchen Stimmungswechsel habe ich lange nicht mehr im Verlauf einer Vorschau empfunden. Nach dem Solo-Spiel hatte ich die Nase ziemlich voll, empfand das Gebotene – auch wenn die Version noch nicht final war – als ganz schön holprig und frustrierend. Aber online wurde ich wieder versöhnt. Ich habe den Eindruck, dass **Operation Raccoon City** ausschließlich im Mehrspielermodus richtig wirken und funktionieren wird. Mit der Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler, diversen Versus-Modi für bis zu acht Spieler und dem Element der unterschiedlichen Teammitglieder und deren Kombination wird hier viel geboten. Aktive und kommunikative Online-Mitspieler scheinen aber Pflicht zu sein.

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Slant Six Games
**PUBLISHER:** Capcom
**TERMIN:** 2. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**


Dank der Individualisierungsvielfalt gleicht kein Charakter dem anderen. Die Minigun im Vordergrund ist übrigens eine Spezialfähigkeit.

# Hedone

**Von:** Sascha Lohmüller

Nur ein weiterer Mehrspieler-Shooter oder doch mehr?

Die Visionen von Filmemachern und Videospiele-Entwicklern, wie der Mannschaftssport der Zukunft aussehen könnte, weisen des Öfteren eher brutale Züge auf. Streifen wie **Gamer** und Spiele wie **Unreal Tournament** zeichnen das düstere Bild einer fiktionalen Unterhaltungsindustrie, in der futuristische Gladiatorenkämpfe zur Tagesordnung gehören und die Sensationsgier und Schaulust der imaginären Massen keine Grenzen kennt. Auch Aconys Online-Shooter **Hedone** bläst in dieses Horn: Im Jahre 2020 zählen Mannschafts-Feuergefechte zu den größten Publikumsmagneten, die Kämpfer sind Megastars. Damit die Damen und Herren auch möglichst lange in ihrem Ruhm baden können, hat sich die Veranstaltungsfirma Lazar.us einen findigen Trick ausgedacht. Stirbt ein „Athlet", wird er einfach geklont und mitsamt seiner Erinnerungen wieder in die Schlacht geschickt – die modernen Gladiatoren sind also in gewisser Weise unsterblich.

**Der Entertainment-Gedanke** spiegelt sich dann auch im Spielgeschehen wider. Nach jedem Match wandern nicht nur Erfahrungspunkte und Geld auf Ihr virtuelles Konto, sondern Sie generieren auch Fans, wodurch sich wiederum Ihr Punktemultiplikator erhöht. Ihre Spielfigur kann nach Abschüssen sogar Freudentänze veranstalten oder in die Kamera grinsen, um die Massen auf ihre Seite zu ziehen. Allerdings ist Ihr Alter Ego dann entsprechend anfällig für gegnerischen Beschuss.

Für das in den Matches verdiente Geld statten Sie Ihren Charakter mit allerlei Accessoires wie Frisuren, Panzerungen und Klamotten aus. Zudem wählen Sie aus momentan zehn unterschiedlichen Waffen Ihren Favoriten, rüsten diesen mit Upgrades aus und schalten bis zu vier Spezialfähigkeiten frei. Nach dem Release soll hier regelmäßig die Auswahl aufgestockt werden, sodass es sich auch weiterhin lohnt, das Punktekonto aufzufüllen.

Doch der nette Storyhintergrund und die vielen Individualisierungsoptionen wären unwichtig, wenn das eigentliche Gameplay nicht funktionieren würde. Glücklicherweise können wir hier vorsichtig Entwarnung geben. In der geschlossenen Beta stehen zwei unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung: Team-Deathmatch und Dominion. Während sich Ersteres recht unspektakulär spielte, sagte uns Dominion deutlich mehr zu. Hier erobern und verteidigen Sie unterschiedliche Punkte auf der Karte. Gerade die Möglichkeit, per Spezialfähigkeit Drohnen, Geschütztürme und Mörserschläge einzusetzen, verleiht den Gefechten eine erfrischende Dynamik. ❑

## MINI-FAQ

**Wo bekomme ich das Spiel?**
Auf der offiziellen Webseite http://hedone.tv können Sie sich nach Release kostenlos den Client herunterladen.

**Welche Gebühren fallen an?**
Grundsätzlich keine, Sie haben vollen Zugriff auf alle Funktionen.

**Welche Vorteile haben zahlende Spieler?**
Zahlende Kunden können sich Upgrades und neue Waffen schneller kaufen als andere.

**Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?**
Vom Spielprinzip her am ehesten **Team Fortress**.




## „Sicherlich kein Shooter-Meilenstein, aber gute Unterhaltung."


*Sascha Lohmüller*

Fällt der Begriff „Free-2-play", denken viele wahrscheinlich an sperrige, fernöstliche Videospiele-Durchschnittskost. Insofern kann Acony mit **Hedone** schon einmal punkten. Sperrig ist hier nichts und auch die Shootermechanik weiß durchaus zu überzeugen. Klar, mit den großen Vorbildern in Sachen Mehrspieler-Shooter wie **Team Fortress** kann der Titel nicht mithalten, aber das ist auch gar nicht nötig. Durch die interessante Story und die Zusatzfähigkeiten entwickelt das Spiel nach einer Weile eine frische Eigendynamik und die vielen Individualisierungs-Optionen sorgen für Langzeitmotivation. Positiv anzumerken ist zudem, dass zahlende Spieler keine allzu unfairen Vorteile besitzen, sondern nur schneller an freischaltbare Objekte kommen.

**GENRE:** Ego-Shooter
**ENTWICKLER:** Acony
**PUBLISHER:** Acony
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **GUT**


RTL II
MacGyver
A-Team
Baywatch
DAS
KULT-COMEBACK
jeden Sonntag ab 11.00 Uhr


Auch im neuesten Teil muss der berühmte Detektiv Holmes (Mitte) wieder schaurige Mordfälle aufklären.


Die 25 Schauplätze werden von der aufgebohrten Grafik-Engine des Vorgängers von 2009 dargestellt.

# Das Testament des Sherlock Holmes

**Von:** Marc Brehme

Der berühmteste Detektiv der Welt wandelt sich zum Bösewicht. Wir haben bereits reingespielt.

Sherlock Holmes ist zurück. Nicht nur auf der Kinoleinwand feiert der berühmte Detektiv sein Comeback, sondern auch auf PC und den Konsolen. Nach seinem letzten großen Abenteuer, der Jagd nach Jack the Ripper, geht es in **Das Testament des Sherlock Holmes** noch düsterer zu. Wir haben es bei Publisher Dtp Entertainment bereits angespielt.

**Im Lauf des Spiels** macht der Detektiv, der eigentlich von der Londoner Bevölkerung und der Polizei als allwissende Geheimwaffe im Kampf gegen Verbrechen angesehen wird, eine Wandlung zum Bösen durch. Holmes bekommt immer mehr schlechte Presse und wird sogar als Betrüger hingestellt. Er soll Beweismittel unterschlagen und Diebstähle begangen haben – starker Tobak und anfangs vom Spieler als Gerüchte abgetan. Doch bald stellt sich heraus, dass der Meister des Spurenlesens in der Tat keine weiße Weste, sondern wirklich Dreck am Stecken hat. Das alles gipfelt darin, dass Holmes schließlich sogar des Mordes bezichtigt wird und alles für seine Schuld spricht. Da kann selbst sein treuer Gehilfe Dr. Watson nicht mehr helfen …

**Bis es jedoch** zum Bruch zwischen beiden kommt, lösen Sie als Spieler wieder einige Fälle. Dazu suchen Sie wie beim Vorgänger die Tatorte von Verbrechen nach Hinweisen ab und nehmen Leichen und eingesackte Beweise unter die sprichwörtliche Lupe. Alle Fakten zum Fall werden im Notizbuch gesammelt und können dann dort durch die richtige Verknüpfung untereinander genutzt werden, um den Fall zu lösen.

Sie steuern Holmes entweder aus der Verfolgerperspektive und können außerdem in die Egosicht wechseln, um Dinge genauer zu betrachen. PC-Spieler kommen in den Genuss einer dritten Ansicht: klassisches Point & Click mit fester Kamera.

**Ihre neue dunkle Seite** dürfen Sie ausspielen, wenn Ihr Alter Ego Holmes den Mord an einem Bischof untersucht. Als ein junger Pastor zumindest schon einmal ein Motiv hat, ist er schnell als Verdächtiger ausgemacht. Um langwierige ordentliche Ermittlungen zu umgehen, treibt Holmes fiese Psychospielchen mit dem Mann der Kirche. So kann er beispielsweise versuchen, ein Geständnis aus ihm herauszukitzeln, oder ihn auch einfach erpressen.

Minispiele wie in den Vorgängern wird es auch im neuen Serienteil geben – allerdings oft optional. Das Überspringen ist also möglich, allerdings gehen Ihnen dadurch auch Hinweise durch die Lappen. ❑


Als sich die Beweise häufen, beginnt selbst der loyale Dr. Watson (hinten) an Holmes zu zweifeln.

## „Holmes auf Abwegen und mit Point&Click-Steuerung? Interessant."


*Marc Brehme*

„Wer eines der Holmes'schen Adventures von Focus gespielt hat, kennt alle anderen auch." Dieses Vorurteil können Sie mit dem neuen Serienteil nun gepflegt von der Tischkante wischen. Denn wenn der berühmte Engländer plötzlich seine dunkle Seite hervorkehrt, Verdächte erpresst und sogar selbst als Mörder angeklagt wird, sollten uns spannende Spielstunden bevorstehen. Zumal die Handlung sich in einer aufwendig designten Spielwelt mit toller 3D-Grafik entfaltet, in der Sie sich frei bewegen können. Wenn jetzt noch die neue Point&Click-Steuerung gut funktioniert und damit PC-Spieler von der doch sehr konsolenorientierten Bedienung erlöst, wäre das ein weiterer Fortschritt gegenüber den Vorgängern.

**GENRE:** Adventure
**ENTWICKLER:** Focus Home Interactive
**PUBLISHER:** Dtp Entertainment
**TERMIN:** 13. Mai 2012

**EINDRUCK** **GUT**

Im Laufe des Spiels erlernen Sie nicht nur Nahkampfangriffe, sondern auch Zaubersprüche.

Das Kampfsystem gibt sich betont actionlastig, soll aber immer noch den Rollenspielwurzeln treu bleiben.

Untote zählen zu den Standardgegnern, auf die Sie in den Schattenlanden treffen – meist in düsteren Gewölben.

# Das Schwarze Auge: Demonicon

**Von:** Sascha Lohmüller

Mit gleichem Setting und spielerischer Neuausrichtung kehrt das DSA-RPG ins Rampenlicht zurück.

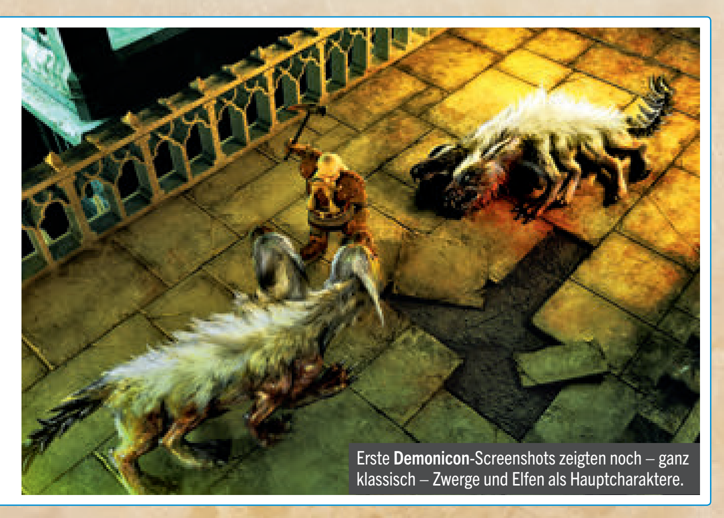
Ob man als Rollenspieler nun die actionreiche Variante à la **Diablo** bevorzugt, klassische Party-Titel wie die Nordland-Trilogie vorzieht oder sich in die moderne, von der Story getragene Welt eines **The Witcher** stürzt, ist einzig und allein eine Frage des persönlichen Geschmacks. Was das alles mit **Demonicon** zu tun hat, fragen Sie sich? Nun, ganz einfach. Von seinen geistigen **DSA**-Vorgängern unterscheidet sich das Spiel dadurch, dass es eben nicht mit einer Heldengruppe daherkommt, sondern eine für den internationalen Markt interessantere Solohelden-Story erzählen will. Bei der Ankündigung 2008 wählte man dazu einen spielerischen Ansatz, der frappierend an den großen Konkurrenten aus dem Hause Blizzard erinnerte: isometrische Ansicht, abwechslungsreiche Dungeons und Oberwelten, actionreiches Kampfsystem. Nach der Neuausrichtung unter dem jetzigen Publisher Kalypso ähnelt das Spiel jedoch eher einem storylastigen RPG-Brocken wie **The Witcher**.

**Wie im Falle von Hexer Geralt** verkörpern Sie daher auch in **Demonicon** einen fest vorgegebenen Helden: den jungen Krieger Cairon. Der versucht nichts anderes, als in einer von Mord und Totschlag beherrschten Welt zu überleben. Schauplatz ist nämlich nicht die eher beschauliche, klassische Fantasy-Welt, die manch ein Spieler wohl mit **Das Schwarze Auge** verbindet, sondern der düstere, von Horrorgestalten bevölkerte Landstrich der Schattenlande im fernsten Osten der **DSA**-Welt Aventurien.

## ENTSTEHUNGSGESCHICHTE

**Sollten Sie sich bei den Bildern auf dieser Seite wundern und der Meinung sein, dass Demonicon einmal anders ausgesehen hat: So gänzlich falsch liegen Sie da nicht ...**

Angekündigt wurde **Demonicon** erstmals Ende 2008. Entwickelt wurde das Spiel zu diesem Zeitpunkt von Silver Style Entertainment (**The Fall**), einem Entwicklerstudio des Publishers The Games Company. Obwohl die Story bereits in den Schattenlanden spielte, unterschied sich **Demonicon** in grafischer wie auch in spielerischer Hinsicht vom heutigen Produkt. Beispielsweise wirken Screenshots von damals deutlich heller und bunter als die aktuellen, düsteren Bilder. Auch die Kameraperspektive und der damit verbundene spielerische Ansatz orientierten sich an Action-RPGs à la **Diablo**.
**Mitte 2007 kam es dann Schlag auf Schlag** für den Publisher TGC. Erst verließen die beiden Firmengründer Markus Malti und Carsten Strehse das Unternehmen – vor allem deshalb bitter, da Strehse als Executive Producer von **Demonicon** fungierte. Nur rund zwei Wochen später die Hiobsbotschaft: TGC musste Insolvenz anmelden. Das **Demonicon**-Team wurde daraufhin von Kalypso engagiert und in Noumena Studios umbenannt. Und wie man sieht, waren die Damen und Herren fleißig.



Erste **Demonicon**-Screenshots zeigten noch – ganz klassisch – Zwerge und Elfen als Hauptcharaktere.

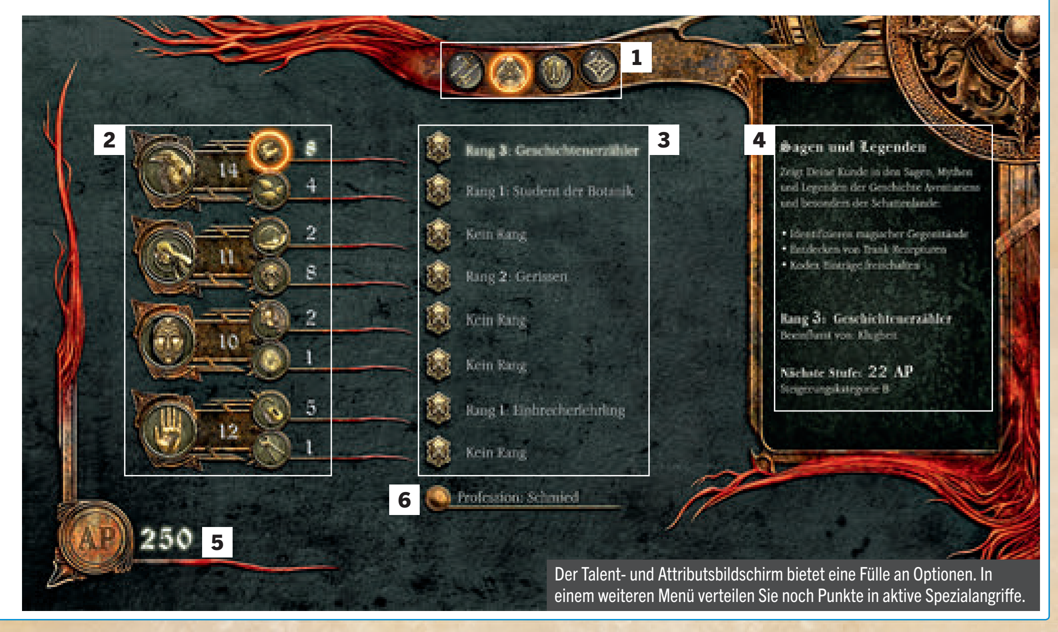
## TALENTE UND FÄHIGKEITEN

**Was ein waschechtes Rollenspiel sein will, muss natürlich auch ein komplexes Talentsystem mit sich bringen.**

Auch wenn die Entwickler noch nicht wirklich auf dieses Thema eingegangen sind: Es scheint vier unterschiedliche Klassen oder zumindest Spezialisierungen **1** in **Demonicon** zu geben. In diesem Fall wohl eine Art Schurke.
Jedem der insgesamt acht Attribute (Eigenschaft genannt; auf dem Bild sind nur vier dieser Eigenschaften angezeigt. Wir vermuten, das hängt mit der Klasse/Spezialisierung zusammen) sind zwei Talente zugeordnet **2**. Diese unterteilen sich in Kampftalente, die eine direkte Auswirkung auf die Gefechte haben, und Abenteurertalente.
Für die Abenteurertalente ermittelt das Spiel eine Meisterschaftsstufe, die von den verteilten Talentpunkten abhängt **3**. Was genau Ihnen das Talent dann auf der jeweiligen Stufe bringt, lesen Sie im Informationskasten auf der rechten Seite **4**, auch was die Upgradekosten anbelangt.

Für erfolgreich absolvierte Aufträge und besiegte Gegner erlangen Sie Erfahrungspunkte, in **Demonicon** Abenteuerpunkte genannt **5**. Mit diesen steigern Sie je nach Bedarf Eigenschaften und Talente – je höher der Wert, desto höher die Kosten. Zudem sind manche Talente/Eigenschaften von Grund auf teurer als andere.

Gänzlich rollenspieluntypisch fällt die Bedeutung des Berufes **6** aus. Ein solcher bringt nämlich Boni bezüglich einiger Talente und/oder Eigenschaften mit sich.



Der Talent- und Attributsbildschirm bietet eine Fülle an Optionen. In einem weiteren Menü verteilen Sie noch Punkte in aktive Spezialangriffe.

Passend zu diesem quasi-anarchischen Setting stellt Sie das Spiel regelmäßig vor Moralentscheidungen. Wie in **The Witcher** gibt es dabei jedoch keinen bösen und guten Weg, keine richtigen oder falschen Vorgehensweisen. Alles bewegt sich in einer moralischen Grauzone – so gehört sich das für ein gutes Rollenspiel. In Dialogen hingegen nahm man sich eine andere RPG-Serie zum Vorbild: Ihre Antwortmöglichkeiten wählen Sie in einem kleinen Radialmenü aus, das an Biowares **Mass Effect**-Spiele erinnert. Inwiefern jedoch Ihre Antworten und Entscheidungen tiefgreifenderen Einfluss auf den späteren Spielverlauf haben, lässt sich noch nicht abschätzen.

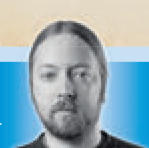
Deutlich detailliertere Informationen liegen hingegen zum Kampfsystem vor. Auch hier standen die Abenteuer des Geralt von Riva offensichtlich Pate, sprich: Sie reihen normale Schläge, Zaubersprüche und Spezialattacken zu verheerenden Kombos aneinander und treten meist gegen eine Übermacht fieser Schattenlande-Kreaturen an. Eher an ein Actionspiel erinnert die Tatsache, dass Sie Ihren Gesundheits- und Mana-Vorrat durch gelungene Angriffe wieder auffüllen können statt auf Gesundheitstränke oder regenerierende Lebensmittel zurückzugreifen. Die parallele Entwicklung **Demonicon**s für die Konsolen dürfte hier wahrscheinlich ein begründender Faktor sein, warum man sich nicht für eher klassische Rollenspielgefechte oder gar rundenbasierte Scharmützel entschieden hat. Damit der Rollenspieler vor dem Monitor aber nicht zu kurz kommt, verteilt man durch Kämpfe und absolvierte Aufträge verdiente Erfahrungspunkte auf unterschiedliche Talente (siehe Extrakasten oben) und aktivierbare Spezialangriffe in einer Art Talentbaum. Allerdings ließen sich die Entwickler noch zu keiner Aussage hinreißen, inwiefern das doch recht aufwendige **DSA**-Regelwerk eine Rolle für die Kämpfe spielt und ob das Talentsystem nicht nur eine Dreingabe ist, um der Marke gerecht zu werden.

**Der spielerische Ansatz** des „neuen" **Demonicon** stimmt also schon einmal vorsichtig optimistisch, wenngleich der eine oder andere **DSA**-Fan wohl das actionreiche Kampfsystem weiterhin skeptisch betrachtet. Was die technische Seite anbelangt, ist unser momentaner Eindruck noch zwiespältig. Die düstere Stimmung der Schattenlande wird gut eingefangen, was nicht zuletzt an der spärlichen Beleuchtung und der generellen Farbarmut liegt. Protagonist Cairon hingegen wirkt noch etwas blass, was aufgrund der wenigen Infos zur Story aber auch nicht verwundert. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr, denn dann haben wir brandheiße Spieleindrücke. Wir sind gespannt. ❏


Die Schattenlande sind ein düsterer Ort, in dem Chaos und Selbstjustiz regieren. Entsprechend trostlos wirken Dörfer wie dieses.

### „Das düstere Setting gefällt mir, der Hauptcharakter eher weniger."

*Sascha Lohmüller*



Die ersten Infos zum neuen **Demonicon** klingen ja schon mal nett, denn storylastige Rollenspiele sind genau mein Ding. Allerdings weiß ich nicht, inwiefern ich mich mit dem blassen Glatzkopf Cairon abfinden kann. Ob das Aussehen fest vorgegeben ist wie bei **The Witcher** oder frei definierbar wie bei **Mass Effect**, steht ja auch noch nicht fest. Hoffen wir einfach mal Letzteres. Womit ich mich allerdings durchaus anfreunden kann, ist das sehr düstere Setting. Denn – mögen die Fans mich steinigen – ich persönlich finde die klassische **DSA**-Welt viel zu bieder. Wenn die Entwickler jetzt noch tief greifende Auswirkungen des Moralsystems auf den späteren Spielverlauf einbauen, kann ich auch über das arg arcadige Kampfsystem hinwegsehen.

**GENRE:** Rollenspiel
**PUBLISHER:** Kalypso
**ENTWICKLER:** Noumena Studios
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **GUT**

# South Park: The Game

Cartman, Stan und Kyle stehen Ihnen als Verbündete zur Verfügung. Das Baumhaus ist wohl eine Art Hauptquartier.

**Von:** Sascha Lohmüller

Anarcho-Humor und Comic-Grafik treffen auf Rollenspielerfahrung – kann das gut gehen?

Spiele, die sich der Charaktere, Orte und Gags der US-amerikanischen Animations-Serie **South Park** bedienen, gab es in der Vergangenheit schon einige. Meist den Konsolen vorbehalten oder gar nur in den USA veröffentlicht, traten Cartman, Stan und Co in den vergangenen Versoftungen schon zu munteren Rallye-Fahrten, Schneeball-Schlachten oder Rätselrunden an. Und dennoch ist das neueste **South Park**-Spiel mit dem vielsagenden Untertitel **The Game** so etwas wie eine Premiere. Denn erstmals wirken die beiden Erfinder der Anarcho-Serie Trey Parker und Matt Stone aktiv an der Entstehung des Spiels mit. So zeichen sie nicht nur für die Hintergrundgeschichte und die Umsetzung der namensgebenden Stadt South Park, Colorado, verantwortlich, sondern unterstützen die Entwickler Obisidian Entertainment (**Knights of the Old Republic 2**, **Fallout: New Vegas**) auch bei der Gestaltung der Spielinhalte.

**Erste Konsequenz dieser** engen Zusammenarbeit ist eine grafische Aufmachung, die fast schon unverschämt nah am TV-Vorbild ist – die Bilder auf dieser Doppelseite sind Screenshots direkt aus dem Spiel. Sogar die Animationen sind dem wackeligen, groben Laufstil der Serie nachempfunden. Kleines Beispiel für die Detail-Versessenheit: Es ist im Spiel nicht möglich zu springen. Der Grund: **South Park**-Charaktere besitzen keine Knie – großartig!

Von der Story her hat man sich natürlich einen Kniff einfallen lassen, warum die Comic-Kleinstadt von Vampiren, Zauberern, Rittern und anderen Fantasy-Gestalten überrannt wird. Die Kinder von South Park befinden sich gerade in einem riesengroßen Live-Rollenspiel. Dementsprechend wirken auch die Rüstungen im Spiel allesamt wie improvisierte Kostüme. Sie werden also im Verlauf der Kampagne keine strahlenden goldenen Rüstungen und runenverzierten Schwerter finden, sondern



Stereotypen und Vorurteile gehören einfach ins South Park-Universum – Hippie-Gegner passen also ins Bild.

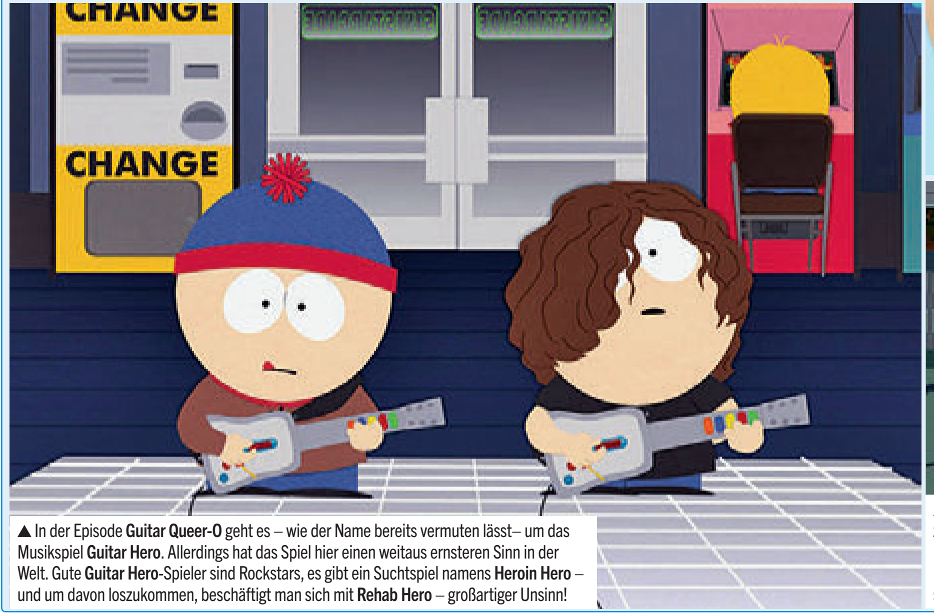


Beim Live-Rollenspiel in South Park darf natürlich auch eine Fraktion in Elfenverkleidung nicht fehlen.

## VIDEOSPIELE IN DER SERIE

**Eine Serie als Basis für Videospiele? Alter Hut! Dass es aber auch andersrum geht, also Videospiele als Basis für eine South Park-Folge dienen können, zeigen diese Episoden.**

▶ Eigentlich parodiert die Folge **Chinpokomon** nicht nur die **Pokémon**-Videospiele, sondern das gesamte **Pokémon**-Franchise. Wie in der realen Welt beschäftigen sich auch die South-Park-Kinder Ende der Neunzigerjahre mit den Sammel-Superhelden. Was niemand weiß: Die Figuren verbreiten antiamerikanische Propaganda und modeln die Kinder zu einer gehirngewaschenen Japano-Armee um – herrlich surreal.




▲ In der Episode **Guitar Queer-O** geht es – wie der Name bereits vermuten lässt– um das Musikspiel **Guitar Hero**. Allerdings hat das Spiel hier einen weitaus ernsteren Sinn in der Welt. Gute **Guitar Hero**-Spieler sind Rockstars, es gibt ein Suchtspiel namens **Heroin Hero** – und um davon loszukommen, beschäftigt man sich mit **Rehab Hero** – großartiger Unsinn!



▲ Die Episode **Make Love, Not Warcraft** hat sich mittlerweile zur wohl bekanntesten Folge der Serie entwickelt und zahlreiche Preise eingeheimst, darunter einen Emmy. Um einen bösen PvP-Spieler aufzuhalten, schließen sich die Kinder zusammen und spielen wochenlang durch.

Schulterpolster aus Nudelsieben und Hockeyschläger. Sie selbst verkörpern ein neues Kind in der Stadt, das sich – ganz typisch für so eine Situation – hauptsächlich darum schert, die Anerkennung der anderen Kinder zu gewinnen. Die Charaktere der Serie sind also nur als Nichtspieler-Charaktere vorhanden, Ihr Alter Ego können Sie per komfortablem Editor komplett frei gestalten.

Rollenspieltypische Quests und verschiedene Fraktionen managen Sie dabei per Smartphone mit einer Art Facebook-App, schließlich findet das Rollenspiel der Kinder immer noch in der modernen Welt des 21. Jahrhunderts statt. Auch die Kämpfe geben sich rollenspieltypisch und orientieren sich an Titeln wie **Final Fantasy**. Sie blicken dabei von der Seite auf das Geschehen und schicken den oder die Kämpfer in einen Mix aus rundenbasierten und in Echtzeit stattfindenden Gefechten. Genauer gesagt laufen die Kämpfe grundsätzlich rundenbasiert ab, werden aber dadurch aufgelockert, dass Sie bei richtigem Timing einen Kettenangriff oder einen Block ausführen. Wie genau das in der Praxis funktioniert, wird sich noch zeigen. Ebenfalls bei **Final Fantasy** abgeschaut: Sie beschwören während der Kämpfe mächtige Gefährten. Dass es sich dabei jedoch nicht um Monster oder gottgleiche Wesen handelt, sondern um Charaktere aus dem **South Park**-Universum, dürfte genauso klar sein wie die Tatsache, dass Ihre Gegner Grufti-Jugendliche, obdachlose Hippies oder „Gingers", also rothaarige Kinder mit Sommersprossen, sind. Schließlich reden wir hier immer noch von **South Park** und da darf der Humor natürlich nicht fehlen.

Dass dieser Humor mitunter sehr derbe, grenzwertige Züge annimmt, sieht man an der Klassenauswahl. Zum eher standardmäßigen Ensemble aus Schurke, Zauberer, Paladin und Abenteurer gesellt sich der Jude, eine Mischung aus Mönch und Paladin, der immer stärker wird, je näher er dem Tod ist. Dass Sie Ihre Klassenwahl beim menschenfeindlichen, rassistischen und grundsätzlich bösen Eric Cartman treffen, passt da nur ins Bild.

**South Park** will auch in seiner Videospielform polarisieren, provozieren und den Humor bis an die Grenze und darüber hinaus treiben. Dass die Macher dabei wieder einmal alle Moralapostel dieser Welt gegen sich aufbringen, gehört zum Kalkül. Anders ausgedrückt: Wer den Humor der Serie verabscheut, wird auch mit dem Spiel nicht glücklich. Wer allerdings den satirischen, bitterbösen Unterton mag, der bekommt ihn mit **South Park: The Game** in seiner reinsten Form serviert. ❑



Die Vampirgegner sind nichts anderes als Jugendliche im Grufti-Look – passenderweise.

### „Bitterböse, geschmacklos und grenzwertig – aber mir gefällt's!"

*Sascha Lohmüller*



Natürlich kann man **South Park** verurteilen und ich verstehe jeden Menschen, der den Humor der Serie verabscheut. Denn viel böser und geschmackloser als in Trey Parkers und Matt Stones Kreation kann es kaum noch zugehen. Ich persönlich mag den Humor allerdings, denn anders als viele mutmaßen, steckt enorm viel Feinsinn und Satire dahinter – wenn auch vergraben unter einer Tonne Obszönitäten, Schimpfwörtern und Vorurteilen jeglicher Art. Insofern freue ich mich auf **The Game**, da gerade ein so von der Hintergrundgeschichte angetriebenes Genre wie das Rollenspiel jede Menge Raum für Witze, Andeutungen und Bösartigkeiten bietet, aber dennoch genug spielerische Substanz mit sich bringt. Zumindest ist das meine Hoffnung.

**GENRE:** Rollenspiel
**PUBLISHER:** THQ
**ENTWICKLER:** Obisidian Entertainment
**TERMIN:** 3. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**

Bei Explosionen kommen aufwendige Partikeleffekte zum Einsatz, zerstörte Schiffe zerbrechen realistisch in ihre Einzelteile.

Im Verlauf der Kampagne steuert man nicht nur Menschen, sondern auch zwei verschiedene Alien-Spezies.

# Legends of Pegasus

**Von:** Felix Schütz

Strategiehoffnung aus Deutschland: Ein mutiger Sci-Fi-Mix aus Rundentaktik und Echtzeitstrategie.

Es ist ein kleines Team, das hier an etwas Großem arbeitet. Etwas Ambitioniertem. Novacore, ein junges Studio aus Mühlheim, beschäftigt derzeit etwa 15 Entwickler. Sie alle haben sich das Ziel gesetzt, ein Weltallstrategiespiel zu erschaffen, in dem das Beste aus dem Genre zusammenkommt: **Legends of Pegasus**. Könnte tatsächlich klappen, denn an guten Ideen mangelt es Novacore nicht.

**In einer langen Einzelspielerkampagne** wird der Spieler in eine finstere Zukunft entführt: Die Menschheit hat, durch Kriegszeiten zerrüttet, endlich Kontakt zu einer außerirdischen Spezies aufgenommen. Gerade als sich alles zum Guten zu wenden scheint, wird der blaue Planet jedoch unter Beschuss genommen, die menschliche Flotte fast vollständig zerstört. Nur einer Handvoll Schiffen gelingt die Flucht in einen abgelegenen Teil der Galaxie. Hier beginnt die Geschichte des Spiels.

Die Handlung wird zwar aus der Sicht eines menschlichen Helden erzählt, doch der wechselt im Spielverlauf mehrmals die Seiten: In der Kampagne wird man nicht nur die Menschen, sondern auch zwei Alien-Völker kontrollieren, ähnlich wie in **Starcraft** führt jeder Akt die Handlung fort. Eine der Alien-Spezies will Novacore noch nicht enthüllen, die andere ist aber bekannt: Die X'or sind eine Art mechanische, gefühllose Insektenrasse, die nur mit Logik und Wissen ihr Überleben sichert. Da sich jede Rasse noch mal in mehrere Interessengruppen aufspaltet, trifft der Spieler auf insgesamt 12 verschiedene Unterfraktionen.



Durch Terraforming und Industrie ändert sich das Aussehen von Planeten sichtbar. Auf stark besiedelten Welten leuchten sogar die Großstädte auf der Nachtseite der Planetenoberfläche.

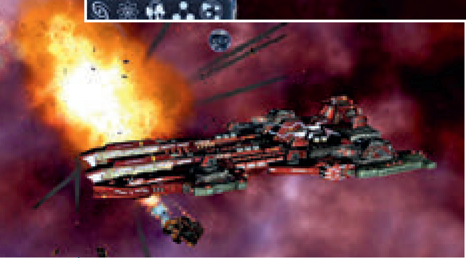


Planeten werden per Drag and Drop mit verschiedenen Gebäuden bepflastert, das Prinzip erinnert im positiven Sinne an den Klassiker **Ascendancy** (1995).

## SCHIFFE IM EIGENBAU

**Vom kleinen Jäger bis hin zum mächtigen Kreuzer dürfen Sie Ihre Raumschiffe in Legends of Pegasus aus verschiedenen Einzelteilen zusammenbasteln.**





▲ Im Schiffseditor wählt man zunächst eine von mehreren Grundklassen. Danach werden verschiedene Module an den Rumpf geschraubt. Erst in diesen Modulen finden dann die einzelnen Komponenten wie Schilde, Traktorstrahler, Raketenwerfer oder dergleichen Platz.

◀ In der frei zoombaren Spielgrafik sind sämtliche Module und Bauteile detailreich am Schiff sichtbar.

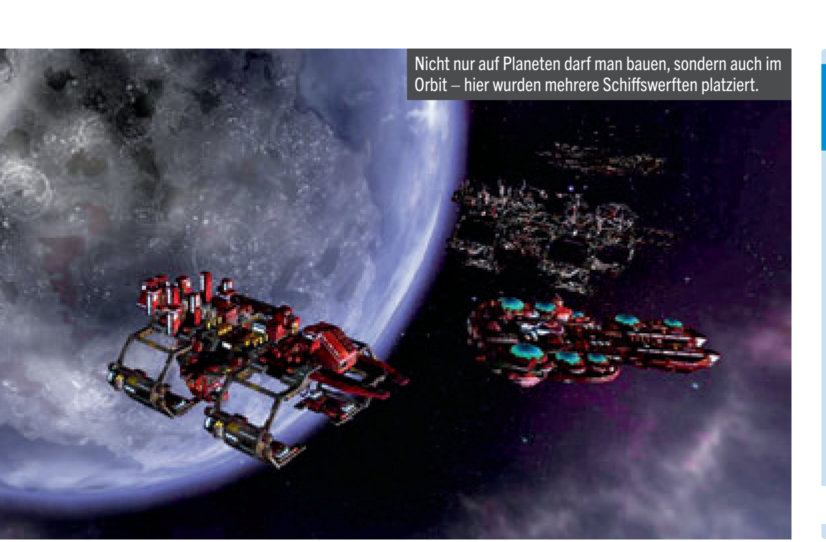


Die Echtzeit-Raumschlachten sollen eher taktisch anspruchsvoll als hektisch werden – darum kontrolliert man auch nicht zu viele Schiffe gleichzeitig.

**Der Kern des Spiels** ist ein rundenbasiertes Taktiksystem, in dem der Spieler auf einer zoombaren Sternenkarte sein Volk verwaltet und Aufbau betreibt: Man besiedelt und verwaltet verschiedenste Planeten, errichtet darauf Industrie, Labore und vieles mehr, fördert Rohstoffe zutage und entwickelt neue Technologien. Auch Diplomatie und Handel zwischen den Fraktionen ist möglich.

Forschung ist ein wichtiger Faktor auf dem Weg zur Großmacht: Jedes Volk hat einen eigenen Forschungsbaum, der sich durch weitere Spezialisierungen zu ganz neuen Technologiezweigen kombinieren lässt. Defensive Spieler können die Menschentechnologien zum Beispiel mit einem Forschungsbaum zu Plasma- und Schildentwicklung kombinieren und so mächtigere Abwehrstellungen entwerfen. Durch solche Spezialisierungen lässt sich die bevorzugte Spielweise unterstreichen, ähnlich wie durch das Klassensystem eines Rollenspiels. Das ist auch für den geplanten Mehrspielermodus spannend, in dem bis zu 8 Spieler gegeneinander antreten können, sowohl über Internet wie auch über LAN. Selbst einen Koop-Modus für zwei Spieler gegen die KI will **Legends of Pegasus** bieten. Für Einzelspieler steht neben der umfangreichen Kampagne außerdem noch ein „Freies Spiel"-Modus bereit, der sich über zig Optionen anpassen lassen soll.

**In Kämpfen** schwenkt **Legends of Pegasus** nahtlos von der Rundentaktik-Ansicht in einen anderen Modus um: Alle Gefechte werden in Echtzeit ausgetragen, ähnlich wie in **Sins of a Solar Empire** oder **Homeworld**. Im Gegensatz zu diesen Titeln werden die Schlachten hier aber weder auf einem klassischen 2D-Feld noch in einem völlig freien 3D-Raum geschlagen. Novacore entschied sich vielmehr für einen Mittelweg, eine Art 3D-Korridor, in dem man bis zu einem gewissen Grad in alle Richtungen Kommandos erteilen kann, ohne dass es zu unübersichtlich wird. Das ermöglicht verschiedenste Taktiken: Menschliche Schiffe weisen etwa ein flaches Design mit breiten Flügeln auf – darum bieten sie an den Seiten zwar wenig Angriffsfläche, sind aber von oben oder unten verwundbarer. Aussehen und Fähigkeiten der Kreuzer, Jäger, Fregatten, Corvetten und vielem mehr bestimmen Sie selbst: In einem Editor bauen Sie Ihre Lieblingsschiffe aus zig Bausteinen zusammen. Damit niemand von dieser spielerischen Vielfalt erschlagen wird, muss man in Kämpfen nur wenige Schiffe verwalten – Novacore legt größeren Wert auf taktisches Vorgehen als auf spielerisch simple Massenschlachten. Und wem das alles nicht passt, der kann auch selbst Hand anlegen: Die Entwickler versprechen für **Legends of Pegasus** umfangreiche Mod-Unterstützung. ❑



Nicht nur auf Planeten darf man bauen, sondern auch im Orbit – hier wurden mehrere Schiffswerften platziert.

### „Klingt echt gut! Hoffentlich übernehmen sich die Entwickler dabei nicht."

*Felix Schütz*



Es gibt zwei Spiele, die wohl nie von meiner Festplatte weichen: **Ascendancy** und **Sins of A Solar Empire**. **Legends of Pegasus** wirkt auf mich, als hätten die beiden ein Kind gezeugt und danach noch ein paar Erziehungstipps von **Nexus** und **Homeworld** bekommen – ja, das ist ein Lob! Denn es zeigt, dass Novacore sich genau überlegt hat, was sich Sci-Fi-Fans wie ich wünschen. Vor allem freue ich mich auf die Solo-Kampagne, denn die fehlt den meisten Konkurrenten ganz einfach. Aber auch der Multiplayer mitsamt Koop klingt vielversprechend. Da bei so einem ambitionierten Projekt aber natürlich einiges schief gehen kann und ich es noch nicht in Ruhe anspielen konnte, vergebe ich diesmal nur ein „Gut" – mit viel Luft nach oben.

**GENRE:** Rundentaktik/Echtzeitstrategie
**ENTWICKLER:** Novacore
**PUBLISHER:** Kalypso
**TERMIN:** 2. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**

## WARUM KEIN TEST?

Die PC-Testversion schaffte es leider nicht rechtzeitig bis zum Redaktionsschluss zu uns, weshalb wir auf eine inhaltsfertige PS3-Fassung ausgewichen sind. Eine finale Wertung war daher noch nicht möglich.

**AUF PCGAMES.DE** Auf unserer Webseite finden Sie pünktlich zur Veröffentlichung einen Test.

Mit dem Schild können Sie Feindangriffe blocken oder zumindest abschwächen. Wie viel Schaden dabei absorbiert wird, hängt vom Blockwert des ausgerüsteten Schutzschildes ab.

# Kingdoms of Amalur: Reckoning

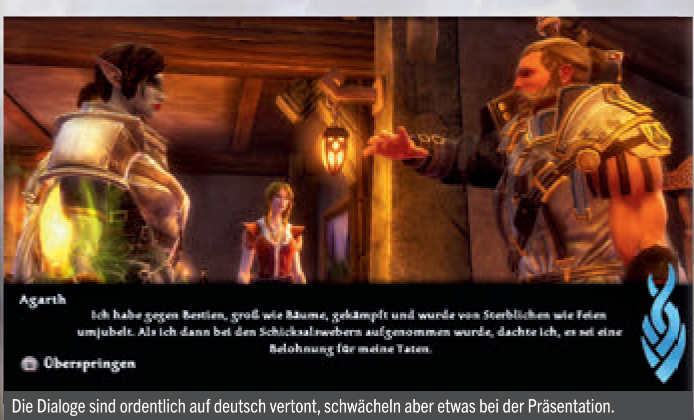



**Von:** Viktor Eippert

Endlich ausführlich gespielt: Reckoning bietet klassiche Fantasy mit atemberaubenden Kämpfen!

In der klassischen Fantasy-Welt von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** spielt das Schicksal eine enorm wichtige Rolle. Egal ob Gnom, Mensch oder Elf – jeder Sterbliche Amalurs wird in eine unumstößliche Bestimmung hineingeboren, der er fortan nicht entfliehen kann. Selbst die unsterblichen Feien halten sich unerschütterlich an die ihnen vom Schicksal zugedachte Rolle und scheuen jegliche Veränderung, um den großen Kreislauf der Vorsehung bloß nicht zu stören. Diese alles umfassende Ordnung wird – wie sollte es auch anders sein? – durch eine Schicksalsfügung durchbrochen, nämlich durch den Tod und die darauf folgende Wiederauferstehung des Spielhelden von **Reckoning**.

**Das macht den Protagonisten** (oder die Protagonistin, je nach Wahl im umfangreichen Charaktereditor) nicht nur zum ersten von den Toten auferstandenen Sterblichen, sondern obendrein zu etwas, das noch nie auf Amalurs Boden wandelte – ein Schicksalsloser! Dies hat gigantische Auswirkungen zur Folge: Denn dadurch kann der Held nicht nur seinen eigenen Schicksalsverlauf frei bestimmen, sein Auftreten wirkt sich zugleich auf die Einzelschicksale aller aus, denen er begegnet und die er durch sein Handeln beeinflusst. Also die ideale Ausgangslage für ein episches Abenteuer, gespickt mit wichtigen Entscheidungen, die folgenschwere Konsequenzen nach



Die Dialoge sind ordentlich auf deutsch vertont, schwächeln aber etwas bei der Präsentation.



An solchen Geschichtssteinen erfahren Sie mehr über die Hintergründe Amalurs und seiner Helden.




sich ziehen! Umso bitterer ist, dass Entwickler Big Huge Games bei der Story wenig Mut beweist und stattdessen auf ausgetrampelten Klischee-Pfaden wandelt. Denn im Zentrum der Handlung steht eine Situation, die wir inzwischen beinahe auswendig kennen: Ein machthungriger Tyrann stürzt die Welt in einen grausamen Krieg und will alle Völker unterjochen. Der Einzige, der ihn aufhalten kann, ist – selbstverständlich – unser Held.

Der wesentlich interessantere Werdegang des Helden und vor allem dessen Einflussnahme auf die Welt um ihn herum spielt zwar ebenfalls eine Rolle, doch da gibt es ein Problem: Immer wieder betonen Charaktere im Verlauf der Handlung, wie außergewöhnlich der Schicksalslose sei und wie viel das doch für die Welt bedeute. Doch was bringt uns das, wenn **Reckoning** uns dieses Gefühl nicht zu vermitteln weiß? Wichtige Entscheidungen bleiben völlig aus und egal welche Dialogoptionen wir an entscheidenden Stellen wählen, das Resultat ist stets das gleiche. Das lässt das Bild des ach so einflussreichen Schicksalslosen stark bröckeln. Schade um das verschenkte Potenzial!

**Fairerweise müssen wir** an dieser Stelle anmerken, dass wir zwar schon weit in der Story vorangeschritten sind, diese aber aufgrund des riesigen Umfangs von **Reckoning** noch nicht abgeschlossen haben. Selbst nach stolzen 25 Spielstunden hatten wir erst knapp die halbe Spielwelt erkundet und etwa 70 Quests gelöst. Die Welt ist nicht nur riesig und mit Aufgaben gespickt, sie ist mit ihren fünf verschiedenen Abschnitten, die wiederum in weitere Untergebiete unterteilt sind, vor allem auch abwechslungsreich und atmosphärisch gestaltet. Jedes Areal hat seinen ganz eigenen Look in der bunten Grafikengine mit leichtem Comiceinschlag. Besonders imponiert haben uns die detailverliebten Großstädte der Feien und Gnome. Die Feienstadt Ysa liegt mitten im Wald verborgen und strahlt mit jedem an riesige Pflanzen erinnernden Bauwerk eine starke Naturverbundenheit und Ruhe aus. Die Wege sind gesäumt von bläulich leuchtenden Lampen, die ebenfalls pflanzlich zu sein scheinen und aus dem Boden wachsen. Kleine Seen und Bäche vollenden den tollen Anblick. Hier erleben wir klassisches Fantasy-Design in seiner besten Form. Ganz anders Adessa, die Hauptstadt der Gnome. Mitten in der Wüste gelegen, bestechen die komplett begehbaren Sandsteinbauwerke zum einen durch ihre schiere Größe und zum anderen durch die intensiven Ockertöne. Auf den Straßen ist hier viel mehr los als in der ruhigen Stadt der Feien. Die Leute gehen ihrem Alltag nach, Wachen patrouillieren auf den Wegen und Händler bieten ihre Waren an Ständen an, kurz gesagt: die Welt ist interessant und wirkt glaubwürdig. Schade, dass die unzähligen Dungeons da nicht mithalten können. Diese sind zwar optisch völlig in Ordnung, ähneln sich aber viel zu stark im Aufbau. Schon nach einigen Stunden hat man das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben.

**Wenn auch nur ein Detail**, aber eine schöne Idee sind in der Spielwelt verstreute Geschichtssteine. Aktivieren wir einen, wird ein Stück der Hintergrundgeschichte in Form von Gedichten, Erzählungen, Bardenliedern und Ähnlichem vorgetragen. Zusätzlich gibt's noch einige Erfahrungspunkte und einen dauerhaften Bonus auf die Charakterwerte, wenn wir alle Steine eines Gebietes ausfindig machen. Über die verschiedenen Völker Amalurs, wichtige Personen oder die Welt allgemein können wir uns außerdem in Dialogen schlau machen. Die Entwickler haben sich merklich viel Zeit genommen, um ihre Welt mit dem nötigen Hintergrund zu untermauern. An Spannung überschlagen sich die Dialoge allerdings nur selten. Schlecht geschrieben sind sie nicht, vielmehr hapert es an der Präsentation. Hölzerne Animationen und sporadische Perspektivwechsel lassen die vielen Unterhaltungen statisch und altbacken wirken. Hinzu kommt, dass **Kingdoms of Amalur** erinnerungswürdige Charaktere fehlen, die die Handlung tragen. Selbst die beiden wichtigsten Verbündeten des Schicksalslosen wirken, als entstammten sie dem Handbuch der Normen für klassische Fantasy-Charaktere. Agarth, seines Zeichens Krieger, ist der typische Ex-Held, der eigentlich mit sich selbst und der Welt abgeschlossen hat. Als er dann zufällig auf den Protagonisten trifft und deswegen in den Krieg gezogen wird, sieht er sich plötzlich wieder zu Größerem bestimmt. Die zweite Helferin, die Dunkelelfe Alyn Shir, mimt dagegen die zwielichtige Schurkin, die dem Schicksalslosen

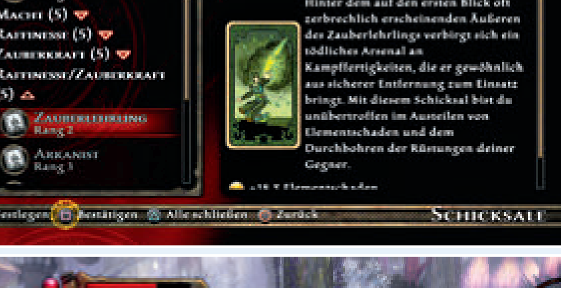
## GUTE MISCHUNG

**Diese Elemente machen Kingdoms of Amalur zu einem gelungenen Mix aus Action- und Open-World-Rollenspiel:**

### Freie Charakterentwicklung

Eine Beschränkung auf feste Charakterklassen gibt es in **Reckoning** nicht. Stattdessen verteilen Sie Fähigkeitspunkte frei auf drei Talentbäume, die typische Krieger-, Magier- und Schurkenfertigkeiten beinhalten. Sogar eine komplette Neuverteilung der Punkte ist möglich!





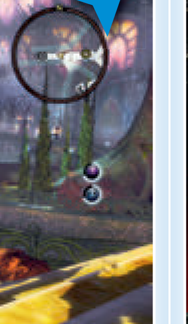

### Action-Kämpfe

Die dynamischen, Kombo-basierten Kämpfe sind der stärkste Trumpf von **Reckoning**. Es macht unglaublich Spaß, die toll animierten Angriffe und Spezialfähigkeiten zu nutzen.

Kingdoms of Amalur
RECKONING

### Sammelwahn

Big Huge Games weiß genau, wie wichtig es ist, Rollenspieler mit toller Ausrüstung zu belohnen. Daher sind viele gute Items in der Spielwelt versteckt, die einfach klasse am eigenen Helden aussehen.



### Riesige Spielwelt

Die Welt von **Reckoning** ist nicht nur verdammt groß, sie ist auch hübsch gestaltet, abwechslungsreich und mit einer reichen Hintergrundgeschichte unterfüttert. Nur der bunte Look ist sicherlich nicht jedermanns Sache.



einerseits hilft, andererseits aber Geheimnisse vor ihm bewahrt und eigene Motive zu verfolgen scheint. Gerade aufgrund der Mitarbeit von R. A. Salvatore, der mit der Figur des Drizzt Do'Urden eine regelrechte Fantasy-Berühmtheit erfand, hätten wir in Sachen Charakterzeichnung deutlich mehr erwartet.

**Doch genug gemosert.** Denn trotz der angesprochenen Mankos macht **Kingdoms of Amalur** vor allem eines: Spaß! Und das nicht zu knapp. Grund dafür sind vor allem das fantastische Kampfsystem und das befriedigende Gefühl, Stück für Stück mächtiger zu werden, immer tollere Items zu finden und die Widersacher mit immer fetzigeren Attacken niederzustrecken. Denn hier kommt **Reckonings** Alleinstellungsmerkmal zum Tragen: Bei den Kämpfen haben sich die Entwickler augenscheinlich von erfolgreichen Actionspielen wie **God of War** (PS3) inspirieren lassen. Wie in dem Götterepos steuern wir unsere Figur grundsätzlich aus der Schulterperspektive und lassen sie im Kampf Ausweichrollen vollführen, mit dem Schild blocken und mit absolut fantastisch durchchoreografierten Kombo-Angriffen kontern. Entscheidend ist dabei ein gutes Timing, da auch die Gegner ähnliche Künste beherrschen und jede Gelegenheit für einen gut platzierten Angriff nutzen. Welche Kombos möglich sind, kann man einer übersichtlichen, nach Waffen sortierten Liste im Menü entnehmen. Hinzu kommt die Möglichkeit, jede Angriffskombination mit Fähigkeiten und Zaubern zu vermischen oder die beiden angelegten Waffen frei zu wechseln. All das resultiert in einem dynamischen Kampfsystem, das sich unglaublich gut anfühlt und das es in der Form bisher in keinem Rollenspiel gab.

**Besonders schön** daran ist auch, dass es für das fabelhafte Kampfgefühl völlig unerheblich ist, welche Art von Charakter wir spielen. Denn in **Reckoning** entscheiden wir uns zu Spielbeginn nicht für eine Klasse, sondern machen das fließend im Spiel. Mit jedem Stufenaufstieg dürfen wir drei Talentpunkte frei auf die Fähigkeitsbäume Macht (für den typischen Haudrauf), Raffinesse (vornehmlich Schurkenfähigkeiten) und Zauberei (Sie wissen schon, das mit den Karnickeln und den Hüten) verteilen. Mit steigender Stufe in den einzelnen Aspekten schalten wir zudem Schicksale frei, die uns prozen-

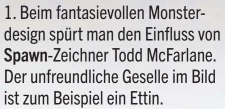



Verschlossene oder mit Magie versiegelte Truhen werden per simplem Minispiel aufgesperrt.



Wer mag, kann sich auch im Diebstahl versuchen. Die Augensymbole geben an, wie auffällig man ist.







1. Beim fantasievollen Monsterdesign spürt man den Einfluss von **Spawn**-Zeichner Todd McFarlane. Der unfreundliche Geselle im Bild ist zum Beispiel ein Ettin.

2. Im Schicksalsmodus können wir Feinde mit einem imposanten Finisher-Angriff erledigen. Je besser wir uns bei der dazugehörigen Quick-Time-Aktion anstellen, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten wir für den Sieg.

3. Die Kämpfe sind deutlich taktischer, als es zunächst den Anschein hat. Nur mit dem richtigen Timing der Kombo-Attacken kommt man gegen mehrere Gegner gleichzeitig an.

tuale Boni und vereinzelt auch einzigartige Fähigkeiten verpassen. Das System ist deswegen so praktisch, da wir unser Schicksal auf Wunsch bei Schicksalswebern, die wir in den meisten Städten vorfinden, jederzeit auflösen dürfen. Dadurch werden sämtliche bisher verteilten Fähigkeitspunkte zurückgesetzt und können neu verteilt werden. Ist man seinen Hammer schwingenden Krieger mal satt oder will man einfach nur eine interessante Klassenkombination ausprobieren, genügt der Gang zum Schicksalsweber. Immerhin wirkt sich das Dasein als Schicksalsloser also auf die Spielmechanik aus. Einen Haken hat die Sache aber. Natürlich müssen auch Schicksalsweber von etwas leben, weshalb sie für die Rücksetzung eine Gebühr an Goldmünzen verlangen. Und die steigt mit jeder Auflösung des Schicksals. Wer sich zu oft umentscheidet, muss also irgendwann tief in die Tasche greifen.

**Unklar bleibt noch**, wie sich die PC-Version in puncto Performance schlägt. Da sowohl die gespielte PS3-Version als auch die auf der Sneak Peek (PCG 01/2012) ausprobierte, fast fertige PC-Fassung beinahe fehlerfrei und wunderbar flüssig liefen, machen wir uns dahingehend aber keine Sorgen. Interessanter ist da schon, wie stark **Kingdoms of Amalur: Reckoning** mit EAs Online-Plattform Origin verzahnt ist. Nach aktuellem Stand wissen wir nur, dass Origin bei **Reckoning** zum Einsatz kommt, konnten aber noch nicht prüfen, was das für den Spielbetrieb bedeutet oder ob es sich überhaupt in irgendeiner Form auswirkt. Im nächsten Heft sind wir schlauer, denn dann offenbart sich das endgültige Schicksal der PC-Fassung.

## FAKTEN




GENRE:
Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:
Big Huge Games
PUBLISHER:
Electronic Arts
TERMIN:
9. Februar 2012

- Gute Mischung aus Open-World-Rollenspiel und Action-Kämpfen
- Spielwelt und Handlung stammen aus der Feder von Bestsellerautor R.A. Salvatore.
- Klassische Fantasy-Welt der Marke **Dungeons & Dragons**
- Im selben Universum ist außerdem ein Online-Rollenspiel geplant.

## „So und nicht anders müssen sich Kämpfe als Fantasy-Held anfühlen!" *Viktor Eippert*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Mit einer inhaltlich vollständigen und technisch weit fortgeschrittenen PS3-Fassung spielten wir 25 Stunden lang, erreichten die Charakterstufe 22 und waren etwa halb durch. Fehler traten so gut wie gar nicht auf.

### HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Dynamisch, befriedigend und spitze animiert – die Kämpfe fühlen sich absolut fabelhaft an
- \+ Charakterentwicklung bietet viel Freiraum
- \+ Die riesige und atmosphärische Spielwelt lädt unzählige Stunden zum Erkunden ein.
- \+ Einige schöne, kleine Ideen, wie etwa die Möglichkeit, Gegenstände direkt beim Aufsammeln als Plunder zu markieren.
- − Austauschbare Charaktere; altbackene Dialog-Präsentation
- − Klischeebeladene Haupthandlung mit wenigen Höhepunkten
- − Dungeons und der Großteil der Nebenaufgaben nutzen sich nach einigen Stunden merklich ab.

**WERTUNGSTENDENZ** 0 **80-85** 100

Beim Spielen von **Kingdoms of Amalur** habe ich viele Feststellungen getroffen. Zunächst, dass das Ding richtig umfangreich ist und ich verdammt viele Freiheiten habe. Die ersten acht Stunden lang bin ich immer nur der Nase nach gegangen, habe Aufgaben erledigt, die schöne Spielwelt erkundet und mich einfach komplett einsaugen lassen. Super! Als ich dann doch mal mit der Hauptquest anfing, folgten die nächsten zwei Feststellungen: die Handlung ist unerwartet abgedroschen, die Charaktere etwas blass. Doch die wichtigste Feststellung, war die, die ich immer wieder machte. Mal wegen netten Kleinigkeiten, mal weil ich erstaunt die nächtliche Uhrzeit erblickte, meist aber wegen der fantastischen Kämpfe: **Reckoning** macht richtig Spaß! Es fühlt sich einfach gut und richtig an. Da kann ich dann auch die maue Story verkraften.

Die irren Axtmörder, die auf ihre Söldner zurennen, gab es in **Jagged Alliance 2** noch nicht.

Mit einer Blendgranate verwirren wir den aus der Tür stürzenden Gegner. Dumm dabei: Die Granate rollt einem unserer Söldner vor die Füße und nimmt auch ihm die Sicht.

## WARUM KEIN TEST?

Die von uns gespielte Vorabversion erhielt bis zur Veröffentlichung wöchentlich Updates. Da bei Redaktionsschluss noch ein letzter Patch ausstand, der viele Probleme (Bugs, schlechte KI) ausbügeln sollte, verzichten wir auf einen Test und liefern diesen in Ausgabe 02/12 nach.

**AUF PCGAMES.DE** Den Online-Test finden Sie ab dem 6. Februar auf unserer Webseite.

# Jagged Alliance: Back in Action

**Von:** Peter Bathge

Die Neuinterpretation des Taktik-Heilands zieht den Kürzeren gegen das Original.

Zu spät: Die testreife Version der Neuauflage des 13 Jahre alten **Jagged Alliance 2** verpasste unseren Redaktionsschluss nur um wenige Tage. Wir haben allerdings schon vorab in Arulco die Schergen von Diktatorin Deidranna bekämpft und uns ein erstes Urteil gebildet – anhand einer Version, die noch mit einigen Problemen zu kämpfen hatte.

**Die Prämisse von Back in Action** ist die gleiche wie im großen Vorbild: Als Anführer einer Söldnertruppe erobern Sie sektorenweise eine strategische Übersichtskarte des fiktiven Inselstaates Arulco. Ihre Gegner: Mit Gewehren, Granaten und Raketenwerfern bewaffnete Schergen der erbarmungslosen First Lady.

Für die Kämpfe hat der deutsche Entwickler Coreplay das Rundensystem des Originals über Bord geworfen und setzt auf Echtzeitgefechte, die Sie jederzeit mit der Leertaste unterbrechen. Prima: Im Pausemodus geben Sie Befehle an Ihre Mannen und synchronisieren sogar Aktionen, um etwa zwei Gegner gleichzeitig auszuschalten. Das ist aber so gut wie nie nötig, da die Gegner-KI zumindest in unserer Vorabversion noch arg beschränkt zu Werke ging. Zumindest haben Patches mittlerweile die unrealistische Hellhörigkeit der Computerfeinde beseitigt (siehe Ausgabe 01/12).

Dafür sind die eigenen Söldner nicht immer ganz auf der Höhe, wenn es um die Ausführung Ihrer Anweisungen geht, besonders wenn


An vorgegebenen Stellen sprengen Sie mit einer Ladung C4 Löcher in Hauswände.


Das Inventar ist zwar fummelig, zeigt dafür aber Ausrüstung und Charaktertalente auf einen Blick.

## DIE UMSTRITTENSTEN NEUERUNGEN

**Für ein Remake nimmt sich Back in Action erstaunlich viele Freiheiten und verändert einige Kernelemente des zweiten Serienteils. Was meinen die alten JA2-Haudegen dazu?**

### ECHTZEIT STATT RUNDE



Das Plan&Go-System ersetzt die rundenbasierten Kämpfe des Vorgängers, erlaubt aber (theoretisch) ähnlich komplexe Planungen.

**Scully meint:**
„Eine Pausetaste könnte ich ganz gut gebrauchen, wenn mich meine sieben Ex-Frauen und acht Kinder nerven. Ob auch der Kampf davon profitiert? Mal sehen."

### KEIN NEBEL DES KRIEGES



Die Gegnerpositionen zeigt Ihnen das Spiel von Beginn an; im Pausemodus leuchten die Feinde sogar rot auf.

**Shadow meint:**
„Wenn ich vorher weiß, wo meine Opfer stehen, fehlt ja der ganze Nervenkitzel beim Schleichen. Da kann ich mein Gesicht auch gleich mit Finger- statt mit Tarnfarben bemalen."

### NEUE SÖLDNERPORTRÄTS




Laut Meinung vieler Fans lassen die 3D-Gesichter den Charme der Sprite-Köpfe vermissen.

**Spider meint:**
„Als Wissenschaftlerin sehe ich ein, dass heutzutage kein Weg an Polygonen vorbeiführt. Dennoch fand ich die Kollegen als 2D-Bildchen irgendwie hübscher."

### BESCHNITTENE INHALTE



Die Dialoge zwischen Deidranna und Elliot fallen ebenso weg wie die Monster in der Mine, die Erstellung eines eigenen Söldners sowie viele Handwerksoptionen.

**Raven meint:**
„Dieses Thema bringt mich auf die Palme: Wenn die Entwickler schon unsere alten Abenteuer nacherzählen, dann doch bitte ohne Auslassungen!"

Sie Befehle aneinanderreihen. Die „Stellung halten"-Order macht dieses Manko halbwegs wett, denn ein derart instruiertes Teammitglied greift alle Feinde in seinem Sichtfeld automatisch an. Allerdings ballern die KI-Helfer in diesem Modus auch schon mal das halbe Magazin leer, wenn sie einen Widersacher entdecken, ihre Chance auf einen Treffer aber viel zu gering ist.

**Apropos gering: Back in Action** verzichtet darauf, die schon im Original reichlich dünne Story um den Befreiungsfeldzug gegen Deidranna spannend zu erzählen. Außer dem Intro (eine aufgehübschte Kopie des Ursprungsvideos) und mehreren Endsequenzen gibt es nur E-Mails vom Auftraggeber sowie Dialoge mit Zivilisten als erzählerische Elemente – und beide leiden unter dem arg simplen Skript. Das ist auch für die Kommentare der Spielfiguren verantwortlich. Theoretisch geben diese nämlich zu allen Aktionen ihren Senf dazu und stellen dabei wie im alten **Jagged Alliance 2** eine eigene Persönlichkeit zur Schau. In der Praxis nerven die wenigen unterschiedlichen Sätze pro Figur aber schon nach kurzer Zeit. Sie haben dasselbe Problem wie der große Rest des Spiels – das Original machte es besser.

## FAKTEN




GENRE:
Taktik
ENTWICKLER:
Coreplay
PUBLISHER:
Bitcomposer Games
TERMIN:
10. Februar 2012

- Neuauflage des 13 Jahre alten **Jagged Alliance 2**
- Echtzeitkämpfe mit Pausefunktion statt Rundentaktik
- Mehr als 40 anzuheuernde Söldner und über 50 Waffen
- Große strategische Karte mit dutzenden Einsatzorten
- Söldner sammeln Erfahrung

## „Wer braucht dieses Jagged Alliance 2.5?"

*Peter Bathge*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Wir eroberten in einer inhaltlich kompletten, aber technisch noch unausgereiften Vorabversion etwa die Hälfte von Arulco und verbrachten rund 20 Stunden mit dem Spiel.

### HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ⊞ Der komplexe Genremix wird den Spieler für dutzende Stunden an den Monitor fesseln.
- ⊞ Der nicht-lineare Spielverlauf sorgt bei jedem Spieler für ein individuelles Erlebnis.
- ⊞ Der wohldosierte **JA2**-Humor bleibt im Remake erhalten.
- ⊞ Das Plan&Go-System funktioniert gut und erlaubt eine ähnliche taktische Tiefe wie im Original. Es sei denn, ...
- ⊟ ... die KI reagiert weiterhin so beschränkt wie bisher.
- ⊟ Der fehlende Nebel des Krieges tötet jede Spannung.
- ⊟ Die im Vergleich zu Teil 2 fehlenden Inhalte lassen das Remake überflüssig wirken.

**WERTUNGSTENDENZ** 0 **65-75** 100

Viele Spiele haben versucht, den Geist des brillanten **Jagged Alliance 2** einzufangen – **Back in Action** ist bislang am nächsten dran. Der Mix aus Taktik, Strategie und Rollenspiel funktioniert, die Gefechte unterhalten und es ist eine Freude, das eigene Söldnerteam mit immer besseren Waffen auszurüsten. In seiner derzeitigen Form verschwendet das Spiel aber viel Potenzial: Die brillante Plan&Go-Mechanik liegt wegen der KI-Probleme brach, die Benutzeroberfläche ist überfrachtet, Gesprächen und Geschichte fehlt es an Charme. Zudem stört, dass sich **Back in Action** zwar als Remake versteht, aber manche Inhalte des Originals kommentarlos übergeht und andere massiv verändert. So dürfte **Back in Action** Fans des Originals kaum zum Kauf verführen – zumal nicht einmal der technische Fortschritt angesichts der grafischen Detailarmut als Argument für die Neuauflage zum Zug kommt.




## XFX HD6870 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6870 • 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.0
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXXWM




## GIGABYTE HD6850 OC

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6850
- 820 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 2.1 x16

JCXYW3




## Patriot 32 GB DDR3-1333 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „PGQ332G1333ELQK"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.666)
- Kit: 4x 8 GB

IFIFP3JB




## Corsair Force3 2,5" SSD 180 GB

- Solid-State-Drive • „CSSD-F180GB3-BK"
- 180 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 520 MB/s schreiben • Sandforce SF-2200
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM5H




## ADATA S510 2,5" SSD 120 GB

- „AS510S3-120GM-C" • 120 GB Kapazität
- Lesen/Schreiben bis zu 550/510 MB/s
- SandForce®2281 • MLC-Technology
- SATA III (Abwärtskompatibel mit SATA II)

IMHMVJ







## Samsung 700G7A-S02DE

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core i7 Prozessor 2630QM (2,0 GHz)
- ATI Radeon HD6970M • 16 GB DDR3-RAM
- 2x 750-gB-HDD • Blu-ray-ROM • DisplayPort
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U23




## ASUS VH242HL

- LCD-Monitor • 59,8 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 20.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V5LO51




## Acer GR235HAbmii

- LED-Monitor • 58,4 cm (23") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- 3D-fähig • 2x HDMI, 1x VGA, Audio

V5LA62




## iiyama ProLite E2773HDS-B1

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel Auflösung (Full HD)
- 1 ms Reaktionszeit (grau zu grau)
- Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LI14




## SteelSeries Sensei Fnatic-Edition

- optische Lasermaus • 5.700 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 25 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • 32-Bit-ARM-Prozessor •
- beleuchtbares Mausrad, CPI-Anzeige und SteelSeries-Logo • USB

NMZT37




## SteelSeries 7H Fnatic Edition

- Headset • 18 Hz bis 28 kHz • 50-mm-Treiber
- für den Transport zerlegbar
- Mikrofon aus dem Hörer ausziehbar
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#I40




## Razer BlackWidow

- Gaming-Tastatur • mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- Gaming-Modus • USB

NTZR10




## Acronis True Image Home 2012

Ermöglicht Privatanwendern die einfache und zuverlässige Sicherung von Systemen, Einstellungen und Dateien.

- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion für Windows Vista und 7

YVUO3M04

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 08.02.2012





















## Corsair 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „CMX16GX3M4A1600C9"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF57J1




## G.Skill 8 GB DDR3-1333 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „F3-10666CL7D-8GBXH", RipjawsX
- Timing: CL7 7-7-21
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG3T7




## Intel® Core™ i7-3960X

- Sockel-2011-Prozessor • Sandy Bridge E • 6x 3.300 MHz Kerntakt
- 1,5 MB Level-2-Cache, 15 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HM7I13







## OCZ Octane 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • „OCT1-25SAT3-128G"
- 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 170 MB/s schreiben • Indilinx Everest
- 37.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB34




## Samsung Spinpoint F4 EcoGreen

- „HD204UI" • 2 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit (lesen)
- 5.400 Umdrehungen/Minute
- 8,89-cm-Bauform (3,5") • SATA 3Gb/s
- NoiseGuard™ • EcoSeek™

AFBU16




## NesteQ E² CS X-Strike XS-600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • Kabel-Management
- 10x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.2, EPS12V 2.91

TN6Q06




## Enermax PRO82+ II 425W

- Netzteil mit 425 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88%
- 10x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3

TN4X26




## Thermalright True Spirit 140

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1
- Abmessungen: 160x170x80 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLR30




## be quiet! Dark Rock Advanced[C1]

- CPU-Kühler für Sockel 775, 1155, 1156, 1366, AM2, AM2+, AM3, 754, 939, 940
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- Geräuschentwicklung: 6,6–18,8 dB(A)
- 120-mm-Lüfter (900–1.700 U/min)

HXLVB3




## Thermaltake Armor A90 VL90001W2Z

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 6x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB, eSATA, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TTXT24




## Sharkoon T28 green edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 1x USB 3.0, Audio -I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS76




## Aerocool XPredator Evil Green

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5" • inkl. zwei Lüfter
- Front: 3xUSB 2.0, 1x USB 3.0, eSATA, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRX4




## Antec Eleven Hundred

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0
- Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

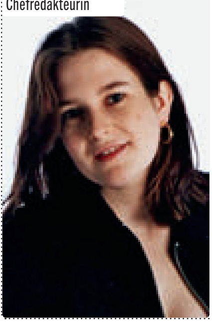
TQXA6J

# TEST

02 12

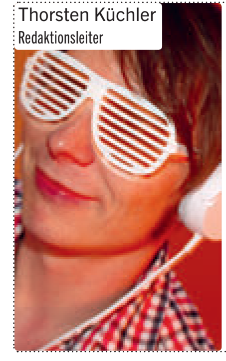
## Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?


Petra Fröhlich
Chefredakteurin



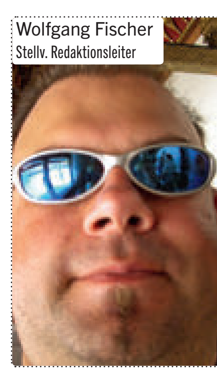
**Kramt fürs 20-jährige PC-Games-Jubiläum im Archiv:**
Links ein frühes Werk aus dem Jahre 1996.
**Hat den Hobbykeller in ein Fitness-Center verwandelt:**
Und hopst dort mit Kinect die Feiertagssünden weg
**Spielte zuletzt:**
**Modern Warfare 3**. Fühlt sich an wie die alljährliche **Stirb langsam**-Trilogie an den Weihnachtsfeiertagen – keine Szene, die man so oder ähnlich nicht schon 1.000 Mal gesehen hätte. Trotzdem immer wieder gut.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



**Hat sich als:**
DJ ausgegeben – und zwar auf der Computec-Weihnachtsfeier. Das war ein großer Spaß! Vielen Dank an alle Firmentänzer.
**Bereitet sich nun:**
Auf seine Karriere als Nachfolger von David Guetta vor. Was der Franzosenknilch kann, kann der Küchler doch schon lange.
**Und wenn's nicht klappt:**
Dann bleibt er eben Redaktionsleiter bei der PC Games, ist ja auch kein so ganz schlechter Job.

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



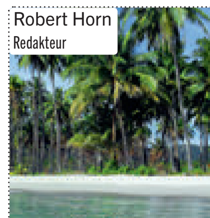
**Hat sein Herz verloren:**
An eine schmucke Sith-Inquisitorin, mit der in den letzten Wochen viele Abende verbracht.
**Freut sich tierisch:**
Auf das kommende **Game of Thrones**-Rollenspiel, auch wenn es wohl nicht ansatzweise der genialen Vorlage gerecht wird.
**Hat Angst:**
Dass mit Kinect für Windows auch die Software-Weichspülwelle von den Konsolen auf den PC herüberschwappt.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



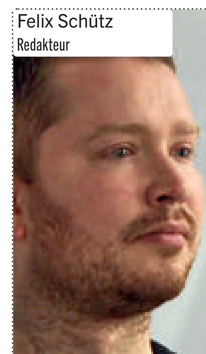
**Wurde leider:**
In der Abgabewoche der aktuellen Ausgabe krank.
**Und bekommt deshalb:**
An dieser Stelle die besten Genesungswünsche von seinen Kollegen übersandt.
**Außerdem empfehlen wir:**
Den brandneuen Van-Halen-Song „Tattoo" – der ist genau das Richtige für unseren Rock-Fan Stefan.
**Und wir bedanken uns:**
Für die großartige Arbeit in Sachen Extended-Booklet – das Ding wäre ohne Mister Weiß nie fertig geworden!

Robert Horn
Redakteur



**Ist im Zen-Modus:**
Zwei Wochen badewannenwarmes Meerwasser, Sonne, Meeresfrüchte und feiner Strand wirken Wunder für die geschundene Seele.
**Verbreitet Schrecken:**
Die Galaxis wird mich schon bald fürchten, denn mein Darth Hood wird mächtiger und mächtiger …
**Mag Max:**
Auch wenn ich anfangs gemeckert habe: **Max Payne 3** wird ein ganz tolles Spiel, auf das ich mich wahnsinnig freue. Mach hin, Max!

Felix Schütz
Redakteur



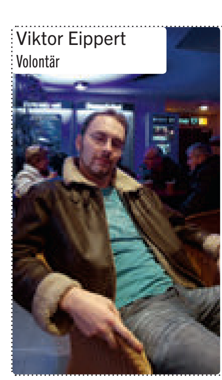
**Spielte über die Feiertage:**
**Star Wars: The Old Republic** (PC), **Gears of War 3** (Xbox 360), dazu ein paar feine Sachen auf dem Android-Handy: **Majesty** mit Add-on, **World of Goo**, **Plants vs. Zombies**, **Special Enquiry Detail**, **Wo ist mein Wasser?** und **Game Developer Story**. Derzeit mit **Dead Space**, **Epic Astro Story**, **N.O.V.A. 2** und **Dungeon Hunter 2** beschäftigt – ebenfalls Android.
**Ersteindruck von 2012:**
Bislang ohne jeden Zweifel das mieseste Jahr seit 2011.

Marc Brehme
Redakteur



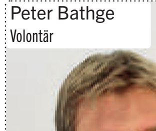
**Installierte:**
so viele **Skyrim**-Mods in den letzten Tagen, dass er regelrecht erschrak, als er mal wieder jungfräuliche Installation des Rollenspiels spielen musste. Huch?!
**Wartet immer noch:**
sehnsüchtig auf – wenigstens etwas – Schnee. Was ist denn das für ein Winter?
**Ist neidisch:**
auf Kollege Rosshirts Kochkünste sowie dessen neuen Flachbild-TV und versucht sich deshalb jeden Abend bei Rossi einzuladen.

Viktor Eippert
Volontär



**Freut sich 2012 auf:**
Das vielversprechende Kino-Programm. **The Dark Knight Rises**, **Der Hobbit**, **Men in Black 3**, **Marvel's The Avengers** und noch viele mehr wollen angesehen werden.
**Spielte zuletzt:**
Nach wie vor **Anno 2070**, **Batman: Arkham City**, **Die Siedler 2** (immer wieder klasse!), **Hard Reset**, **Saints Row: The Third**, **Terraria**, **Trine 2**, **Rayman Origins** (PS3), **Uncharted: Drakes Schicksal** (PS3), **Heavy Rain** (PS3) und noch weitere.

Peter Bathge
Volontär



**Hat den Skyrim-Besuch verschoben zugunsten von:**
**Starlancer** und **Vampire: The Masquerade – Redemption** sowie **Crysis**+**Crysis Warhead** (ruckeln immer noch), **Jamestown**, **The Binding of Isaac**, **Dead Space 2** und **Dirt 3**.
**Zieht Bilanz:**
Das erste Jahr als Volontär ist rum und schön war es! Wenn da nur nicht die Kollegen wären …
**Nimmt sich für 2012 vor:**
Alle Vorsätze bis Ostern wieder fallen zu lassen.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



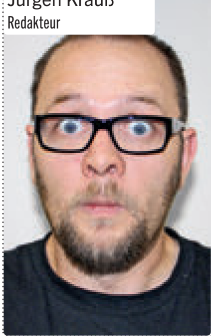
**Geniesst auf dem Bild:**
Japanische Süssigkeiten, die Kollege Sebastian Stange aus Tokio mitbrachte.
**Ist dabei:**
**Starcraft 2: Wings of Liberty** endlich durchzuspielen.
**Verdammt Felix:**
Seine „Guck mal, was es Neues für Android gibt"-Tipps haben mich ein mittleres Vermögen gekostet!
**Freut sich:**
Auf den Muppets-Kinofilm und den Superbowl!


Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



**Freut sich:**
Über seinen neuen LED-Fernseher, der endlich einen Röhrenveteranen abgelöst hat.
**Ärgert sich:**
Weil Kosten stets neue Kosten nach sich ziehen und nun auch dringend Blu-ray-Player und größere USB-Festplatte nötig werden.
**Wundert sich:**
Wie lange er es mit einer Bildschirmdiagonale von weniger als einem Meter überhaupt so lange aushalten konnte.

Jürgen Krauß
Redakteur



**Ist in Sachen Spiele irgendwie noch ziemlich 2011:**
Neben **Battlefield 3** mitsamt **Back to Karkand**-Erweiterung bleibt aber auch kaum Zeit, den ganzen liegengebliebenen Kram aufzuholen.
**Muss einen technischen Rückschritt verdauen:**
Vielleicht hätte er sein iPhone einfach nicht werfen sollen …
**Schließt aus seinen Abendgebeten dauerhaft aus:**
Die Telekom. Die Bahn. Die Sprengstofftante am Frankfurter Flughafen.

# TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC




Biowares Online-Rollenspiel hat im letzten Dezember einen beachtlichen Start hingelegt und obendrein sehr gute Wertungen in der Fachpresse eingefahren. In unserer kritischen Nachbetrachtung zu **The Old Republic** werten wir auch umfangreiche Zufriedenheitsumfragen unserer PC-Games-Leser aus und geben zudem einen Ausblick auf die Zukunft des machtvollen MMOGs.

ADVENTURE
## DEPONIA




Das Jahr hat kaum richtig angefangen, schon liefert Daedalic (**Harveys Neue Augen**) einen weiteren Top-Titel ab: Das launige Comic-Adventure **Deponia** überzeugt mit fein gezeichneter Full-HD-Grafik, frechem Humor und einem herrlich verschrobenen Helden.

# INHALT



ACTION
## APB RELOADED

Nach einem missglückten Start im vorletzten Jahr kehrt das innovative Action-MMOG mit einem Free-2-Play-Bezahlmodell auf die Bildschirme zurück. Droht ein weiterer Flop oder kann das Gangster-Spiel diesmal überzeugen?




# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve

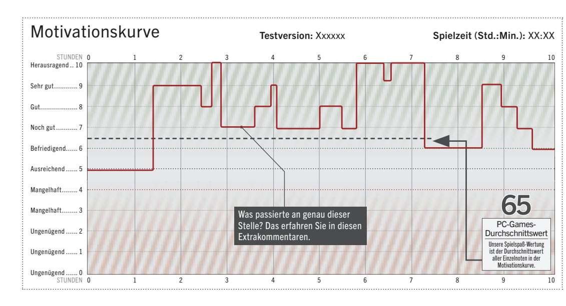
**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)




- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

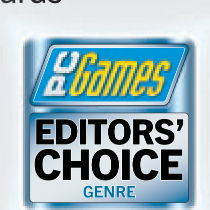
**Nicht berücksichtigt werden:**
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

**Jede Stunde zählt:**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## Die PC-Games-Awards




**PC-Games-Award** | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

**Editors'-Choice-Award** | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 94.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



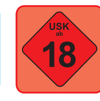
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Mehr als ein Dutzend Cutscenes, die gut zur Spielgrafik passen, treiben die Story voran.

Rufus versucht, die bewusstlose Goal zurück in ihre Heimat Elysium zu bringen – der Beginn einer originellen und witzigen Geschichte.

# Deponia

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

**Von:** Felix Schütz

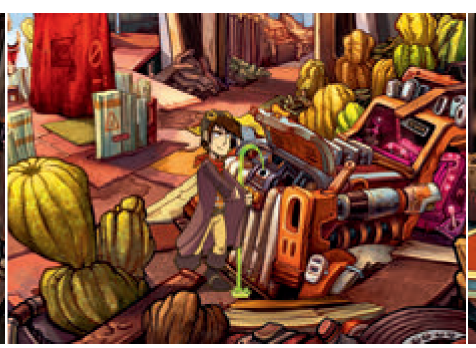
Daedalics neuer Adventure-Hit begeistert mit Comic-Charme und vielen guten Gags. Einzig das Ende ist ein Problem – es kommt zu früh.

Von Daedalic sind wir vieles gewohnt, vor allem exzellente Adventures. Mit **Deponia** hingegen liefern die Hamburger Knobelexperten vor allem eines ab: tonnenweise Schrott. Und genau das macht das Comedy-Abenteuer zu etwas ganz Besonderem.

**Die Schöpfer von Harveys Neue Augen** und **The Whispered World** haben sich ein herrlich schräges und unverbrauchtes Sci-Fi-Szenario ausgedacht, nämlich einen Schrottplaneten namens Deponia. Dort haust der verschrobene Tüftler Rufus, der die riesige Müllkippe gehörig satthat und lieber in Elysium leben will, einer schillernden Stadt, die hoch im Himmel weit über Deponia schwebt. Da Rufus mindestens so untalentiert wie selbstverliebt ist, geht sein erster Fluchtversuch gehörig schief: Mit einer selbst gebastelten Rakete feuert sich der sympathische Nichtsnutz Hals über Kopf auf ein Transportschiff der Elysianer, nur um dort gleich das nächste Unheil anzurichten. Er sorgt dafür, dass Goal – eine mysteriöse Schönheit aus der Himmelstadt – hinab in die Tiefen von Deponia stürzt, mitten in Rufus' Heimatdorf. Durch den Aufprall fällt die Unbekannte in ein tiefes Koma – der Auftakt einer turbulenten Abenteuer- und Liebesgeschichte, in der Rufus ebenso beherzt wie vertrottelt versucht, Goal wachzurütteln und zurück nach Elysium zu bringen.

**Mit viel Slapstick und Wortwitz** überzeugt **Deponia** als ausgelassenes und ziemlich schwarzhumoriges Comic-Adventure: Wenn Rufus seine Ex-Freundin per Giftpfeil betäubt, Kätzchen mit Koffein aufputscht, Keller überflutet, Feuer legt und überhaupt kaum eine Chance auf Chaos vorüberziehen lässt, dann mag das zwar ein schlechtes Vorbild für Kinder sein, großen Spaß macht's aber allemal. Die teils mordsfrechen Dialoge werden von Sprechern vorgetragen, die ihre Rollen mit Spaß und Hingabe verkörpern, allen voran Rufus, der Daedalic besonders gut


Für viele Situationen haben Daedalics Grafiker individuelle Animationen gezeichnet, das macht den stimmigen Comic-Look noch runder.


Zwar bietet das Spiel keine extra eingebaute Rätselhilfe, allerdings enthalten viele Dialoge und Rufus' Kommentare nützliche Hinweise.

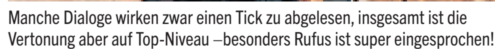

Wer wahllos Gegenstände im Inventar kombiniert, erhält oft witzige Ergebnisse, die Rufus zudem gut gelaunt kommentiert.

## MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

### „**Deponia** legt die Adventure-Messlatte für dieses Jahr schon jetzt sehr hoch.“

Auch wenn **Harveys Neue Augen** mit Preisen überschüttet wurde – mein Fall war's nicht; weder Story noch Präsentation haben mir in Daedalics letztem Spiel wirklich zugesagt. Ganz anders bei **Deponia**: Hier lache ich über den lässigen Anti-Helden, genieße das frische Szenario und staune über die wunderschön gepinselte, hochauflösende Grafik. Nach ein paar Minuten haben mir auch die Sprecher gut gefallen – vor allem Monty Arnold läuft in seiner Rolle als Rufus zur Höchstform auf, klasse! Eigentlich hätte es für **Deponia** locker einen Award gegeben – doch das offene, unbefriedigende Ende versetzt dem Gesamtwerk einen klaren Dämpfer: Die Story hört gerade dann auf, wenn's endlich spannend wird, viele Fragen bleiben unbeantwortet. Der Abspann legt zwar nahe, dass Daedalic eine Fortsetzung in Planung hat, doch ob und wann die wohl erscheinen wird? Darum meine Bitte an jeden Adventure-Fan: Los, los, **Deponia** kaufen! Denn ich will unbedingt wissen, wie Rufus' Geschichte weitergeht.




Manche Dialoge wirken zwar einen Tick zu abgelesen, insgesamt ist die Vertonung aber auf Top-Niveau –besonders Rufus ist super eingesprochen!


Solche bildschirmfüllenden Minispiele können ganz schön knifflig ausfallen, zumal hier oft Lösungshinweise fehlen. Zum Glück lassen sie sich überspringen.

gelungen ist. Aber auch viele Nebencharaktere bleiben uns in guter Erinnerung: So begrüßt uns in einer Szene etwa die unentschlossene Lotti, eine bullige Empfangsdame mit kräftigem Bartwuchs, deren Stimme von zierlichem Gesäusel fließend in tiefes, männliches Gebrüll übergeht – herrlich vertont! Zwar wirken manche Dialoge auch mal etwas abgelesen oder übertrieben langsam eingesprochen, doch das ist angesichts der hohen Gagdichte zu verschmerzen.

**Deponia ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure** auf hohem Niveau, die meisten Rätsel sind mit etwas Überlegung gut lösbar. Nur selten ließen sich die Designer zu etwas abstrusen Knobeleien hinreißen, die man dann meist eher durch stures Herumprobieren löst. Das ist zwar nicht ideal, aufgrund der comichaften, humorvollen Grundstimmung des Spiels fallen solche Momente aber kaum ins Gewicht. Immerhin ist **Deponia** kein bierernstes Krimi-Adventure, sondern ein Comic-Spiel! Einige Minispiele können zwar Nerven kosten, doch auf Wunsch lassen sich diese Aufgaben auch überspringen – das ist fair. Lob verdient das elegante Bedienkonzept: Per Mausrad wird das Inventar bequem ein- und ausgeblendet und die mittlere Maustaste dient der Hotspot-Anzeige. Praktisch!

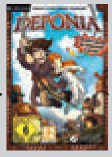
**Auch bei der Grafik** konnten sich die Entwickler gegenüber ihren früheren Werken noch mal ein wenig steigern: Die handgezeichneten, hochauflösenden Hintergründe strotzen vor Details und das Charakterdesign ist Daedalics Künstlern super gelungen. Die Animationen, ebenfalls von Hand erstellt, sind zwar nicht so flüssig wie in einem Zeichentrickfilm, doch dafür sind sie abwechslungsreich und oft an die jeweilige Situation angepasst. Hinzu kommt etwa ein Dutzend kurzer Cutscenes, die sich prima in die übrige Spielgrafik einfügen und dem Erzähltempo zugutekommen.

**Deponia macht fast alles richtig** – bis auf den Ausgang der Story, der nach sechs bis acht Spielstunden und einem rasanten Showdown völlig offen bleibt; die Handlung wird schlichtweg nicht zu Ende erzählt. Dass Daedalic seinem Adventure-Hit kein befriedigenderes Ende gönnt, hat aber natürlich einen Grund – der Abspann lässt wenig Zweifel daran aufkommen, dass es einen Nachfolger geben wird. ❑

Im zweiten der drei Akte verliert die Geschichte etwas an Fahrt, außerdem gibt's hier nur einen (grundsympathischen) Nebencharakter zum Quatschen.


**Deponia** enthält zwar nicht allzu viele Charaktere, doch die Auswahl ist Daedalic sehr gut gelungen – witzig geschrieben, klasse gestaltet, flott vertont.

### DEPONIA



Ca. € 27,-
27. Januar 2012

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Daedalic Entertainment
**Publisher:** Daedalic Entertainment
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Daedalic verzichtet auf Kopierschutzmaßnahmen und setzt sein Vertrauen in ehrliche Käufer.

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Schicke, handgezeichnete Hintergründe in Full HD und detailreiche Charaktere – da verzeiht man gerne, dass die Animationen keine Zeichentrickqualität erreichen.
**Sound:** Ungewöhnliche, aber motivierte und witzige Sprecher. Nur manchmal klingen Dialoge etwas zu abgelesen. Die Musik ist gut, wiederholt sich aber insgesamt zu oft.
**Steuerung:** Entspannte Maus-Bedienung. Clever: Hotspotanzeige und Inventar aktiviert man per Mausrad.

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

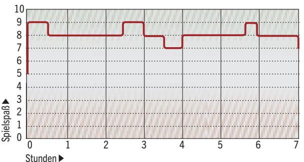
**Minimum (Herstellerangaben):** Pentium 2 GHz (Single Core), 2 GB RAM, Grafikkarte mit min. 512 MB RAM

#### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
In **Deponia** regiert der schwarze Humor: Menschen wie Tiere bekommen ihr Fett weg, in Dialogen hagelt es freche Sprüche – das ist stets augenzwinkernd und witzig, wirklich brutal oder geschmacklos wird's also nie.

#### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fast fertige Version
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



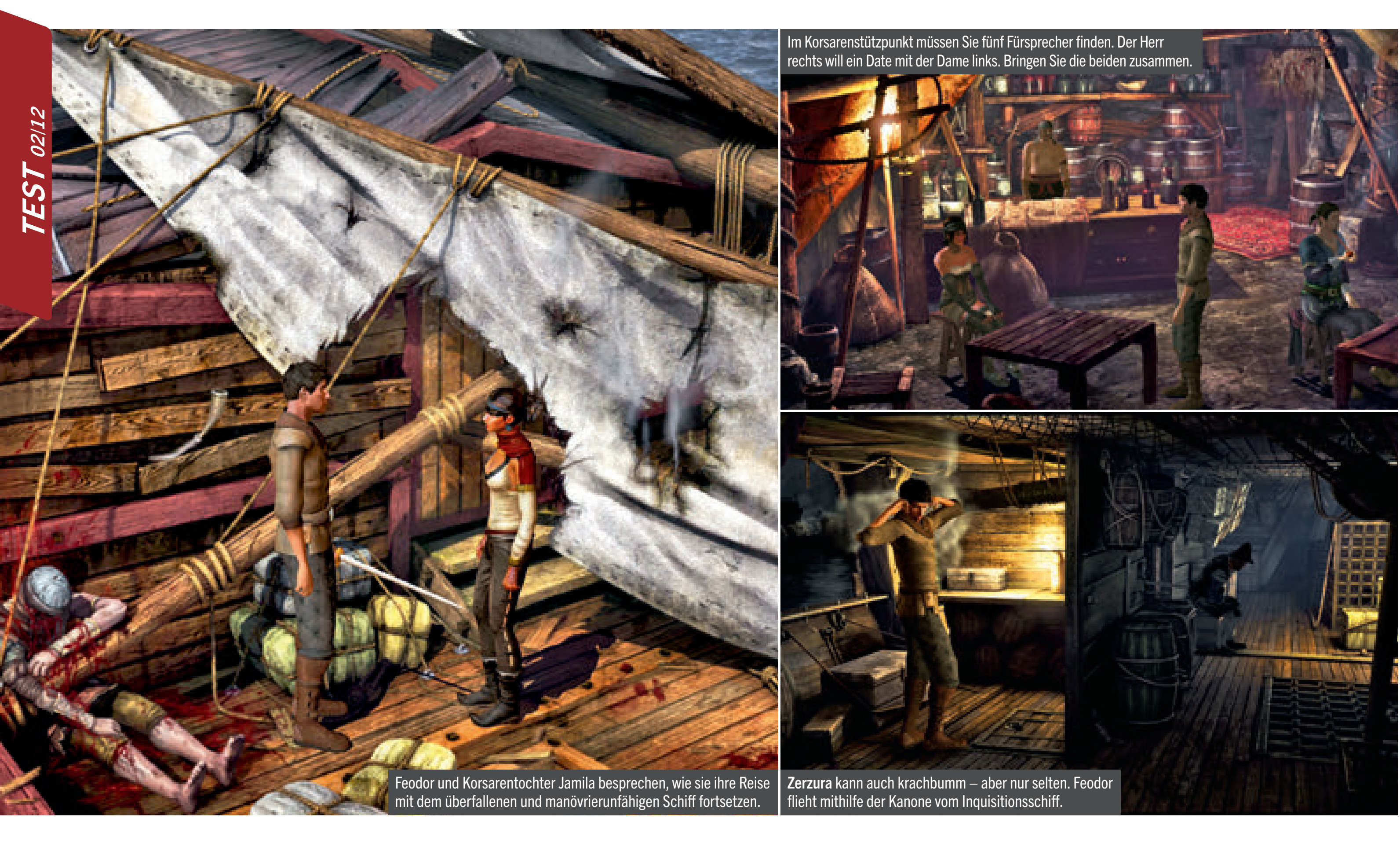

Unser Testmuster entsprach noch nicht zu 100 % der fertigen Goldmaster-Fassung und zeigte noch einige wenige Bugs, die Daedalic aber bekannt waren und zum Testzeitpunkt bereits als beseitigt galten.

#### PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathisch-trotteliger Anti-Held
- ➕ Viele gelungene Gags
- ➕ Schöne, handgemalte Full-HD-Grafik
- ➕ Gut aufgelegte, witzige Sprecher
- ➕ Originelle Spielwelt, coole Story
- ➕ Rätseldesign überwiegend gut
- ➕ Durchdachte Maus-Steuerung
- ➕ Angemessen günstiger Preis …
- ➖ … für nur 6–8 Stunden Spielzeit
- ➖ Unbefriedigendes, offenes Ende
- ➖ Manchmal zu wenig Rätselhilfen

#### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**



Im Korsarenstützpunkt müssen Sie fünf Fürsprecher finden. Der Herr rechts will ein Date mit der Dame links. Bringen Sie die beiden zusammen.

Feodor und Korsarentochter Jamila besprechen, wie sie ihre Reise mit dem überfallenen und manövrierunfähigen Schiff fortsetzen.

**Zerzura** kann auch krachbumm – aber nur selten. Feodor flieht mithilfe der Kanone vom Inquisitionsschiff.

# Lost Chronicles of Zerzura

**Von:** Marc Brehme

Atlantis war gestern. Heute geht's nach Zerzura. Die Black-Mirror-Macher schicken Sie auf die Suche nach einer legendären versunkenen Stadt.

Wir schreiben den 13. August 1514. Auf einer Hügelkette vor den Toren des spanischen Barcelona starten Feodor Moralis und sein Bruder Ramon einen neuen Flugversuch. Ramon hockt sich in eine Holzkonstruktion, mit der er wie ein Vogel durch die Luft segeln will. Der Auftraggeber, ein reicher Adliger, beobachtet die Szene argwöhnisch. Nach wenigen Metern in der Luft stürzt das Gefährt in einen Baum und Ramon beinahe die Klippe hinunter. So beginnt das neue klassische Point&Click-Adventure von Cranberry Production, den Machern der **Black-Mirror**-Trilogie, die Sie diesmal auf die Suche nach einer Legende in die nordafrikanische Wüste schicken.

**Um Ramon von der** Klippe zu holen, zerschnippeln Sie als Feodor das Sicherheitsnetz an der Klippe und kombinieren dessen Überreste mit Stangen vom Werkstattwagen. Et voilà! Fertig ist die Strickleiter. Doch zunächst spielt die Musik noch in Spanien. Feodor ist Erfinder und bastelt gemeinsam mit seinem Bruder in einer eigenen Werkstatt an seinen Ideen, den Himmel zu erobern. So entstehen die ersten Flugdrachen und am Reißbrett auch Konstruktionspläne zu Heißluftballons. Diese Forschungen stehen allerdings den Lehren der Kirche entgegen und bringen den beiden Brüdern statt Erfolg, Ruhm und Ehre den Besuch der spanischen Inquisition ein, die schließlich in der Werkstatt auftaucht und Ramon auf das Inquisitionsschiff verschleppt. Offenkundig hatte dieser mit einem geheimnisvollen Artefakt das Interesse der Kirchenpolizei auf sich gezogen. Und schon bald stellt sich heraus, dass der Inquisitionschef wohl noch andere Ziele verfolgt, als nur die Erfinderbrüder wegen ihrer Fluggeräte-Experimente loszuwerden. Der machthungrige Knilch ist auf der Suche nach Zerzura, der legendären weißen Stadt, die sich der Legende zufolge irgendwo im Niltal zwischen Ägypten und Libyen befunden haben soll, bevor sie verschwand. Angeblich sollen deren Bewohner das Privileg ewiger Gesundheit genießen …

**Feodor kann der Inquisition** gerade noch im vorher konstruierten Heißluftballon entkommen und nimmt über den Luftweg die Verfolgung seines entführten Bruders auf. Leider wird das zu Beginn des Spiels eingeführte Feature, neue Dinge wie diesen Ballon am Reißbrett zu erfinden, indem Sie per Mausklick die Einzelteile in der benötigten Reihenfolge zusammenstellen, im Spielverlauf kaum noch in dieser Art eingesetzt.

Stattdessen bleibt es bei typischer Adventure-Kost: an einem der allesamt toll in Szene gesetzten Schauplätze ankommen, mit Charakteren reden, Aufgaben erhalten, Gegenstände einsacken und kombinieren, Rätselkette analysieren und abarbeiten und weiter zur nächsten Location. So polieren Sie etwa einen rostigen Schild mit einem improvisierten Schleifmittel aus nassem Sand und einem Stein, kühlen den Marktstand eines Händlers mit einer erfundenen Befeuchtungsmaschine und besiegen Korsaren trotz gezinkter Würfel im Glücksspiel, um sie als Fürsprecher beim Stützpunktchef zu gewinnen. So weit, so Genrestandard.



Die Statuen im alten Tempel nahe Tripolis sind mit Kontaktgift versetzt. Nur eine Statue gibt den Weg zum geheimen Kartenraum frei. Aber welche?



In einigen Situationen kann Feodor sterben. Allerdings legt das Spiel kurz davor einen Rücksetzpunkt an.

**Bereits recht früh** in der Geschichte treffen Sie auf die Korsarentochter Jamila, die sie fortan im Spielverlauf begleitet, aber trotz großer Klappe spielerisch recht farblos bleibt. Genauso wie die anderen Begleiter, die Sie später noch kennenlernen, steht sie Ihnen nur für Gespräche zur Verfügung, in deren Verlauf Sie auch Hinweise zur Lösung der Rätsel erhalten. Dennoch sind die Dialoge mit der spitzzüngigen Braut, die ein Auge auf Feodor geworfen hat, immer einen Schmunzler wert: „Ob wir als Bruder und Schwester durchgehen?“ „Noch sind wir ja nichts anderes. Nicht, solange wir unsere Klamotten anbehalten.“

**Die Zahl der Objekte** in Ihrem Inventar bleibt stets übersichtlich und das Rätseldesign ist zwar sehr abwechslungs- und ideenreich, weist aber dennoch einige Ausreißer auf. So kommt es beispielsweise an einigen wenigen Stellen vor, dass Sie recht hilflos wie der Ochs vorm neuen Tor stehen und nicht so recht wissen, was Sie eigentlich machen müssen.

Die Spielhilfe beschränkt sich nur auf allgemeine Hinweise in Feodors Tagebuch. Wir hätten uns an manchen Stellen mehr Feedback von Feodor gewünscht, um Frustmomente und wildes Herumprobieren zu vermeiden. So war uns bei der Reise im Ballon schon klar, dass wir ein Feuerchen entfachen müssen, um wieder Auftrieb zu gewinnen. Als dieses allerdings brennt und die nicht mehr benötigten Holzflügel abfackeln, fehlt die Information, dass das noch nicht ganz ausreicht und wir noch einmal Brennstoff nachlegen müssen, indem wir sogar den Ballonkorb teilweise verheizen. Darauf wies das Spiel weder mit akustischem noch optischem Feedback hin, sodass hier wie auch an einigen anderen Stellen nur Ausprobieren oder das bewusste Ignorieren physikalischer Machbarkeit weiterhalfen.

So erfordert es beispielsweise viel Fantasie und guten Willen, sich vorzustellen, dass man die Gitterstäbe eines einbruchsicheren Kerkers durch Eindrehen eines nassen Hemdes mit einer hölzernen Latte so aufbiegen kann, dass Feodor hindurchpasst. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Bis auf wenige solche Aussetzer sind die Rätsel logisch und gut durchdacht – wenn auch insgesamt etwas zu leicht.

**Grafik und Vertonung** sind sehr gut gelungen. Schicke Effekte wie Flammen, Rauch und Staub lassen die Schauplätze auch nicht als langweilige Stillleben wirken. Die Sprecher klingen authentisch und passen zu ihren Figuren. Vor allem die Hauptcharaktere sprechen in den jeweiligen Situationen glaubwürdig und dynamisch. Super! ❑

## MEINE MEINUNG |

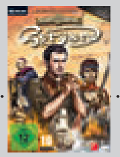
*Marc Brehme*



„Atmosphärisches Abenteuer in der Renaissance.“

Die spannende Geschichte von **Lost Chronicles of Zerzura** entwickelt sich nur langsam, ist aber ein kurzweiliges Abenteuer. Trotzdem hätte ich mir ein paar mehr dynamische Höhepunkte gewünscht, die auch zwischendurch einmal meinen Puls in die Höhe treiben, wie es erst zu Ende des Spiels der Fall ist. Ich habe außerdem die Möglichkeit vermisst, Jamila spielen zu können. Denn auch sie aktiv zu steuern, mit ihr zu knobeln und Gegenstände mit Feodor austauschen zu können, hätte dem Spiel deutlich mehr Tiefe und spielerische Abwechslung verliehen. Cranberry, da wäre noch etwas mehr drin gewesen!

## LOST CHRONICLES OF ZERZURA



Ca. € 40,-
3. Februar 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Cranberry Production
**Publisher:** Dtp Enterrainment
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Protect DVD, Disc muss zum Spielstart im Laufwerk liegen

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Liebevoll handgezeichnete Hintergründe in 2D mit 3D-Modellen für Spielfiguren und Tiere. Animationen teilweise etwas hakelig.
**Sound:** Tolle und atmosphärische Musik, Soundkulisse und Sprachausgabe. In der Testversion waren die Lautstärken an einigen seltenen Stellen mies aufeinander abgestimmt.
**Steuerung:** Bedienung komplett mit der Maus möglich, Tastatur auch optional zur Hotspot-Anzeige; praktisch: Inventar per Mausrad

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Einkern-CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM (XP), 1 GB RAM (Vista), 1,5 GB RAM (Vista x64/7), Grafikkarte mit 128 MB RAM, Shader 2, DX 9
**Empfehlenswert:** Einkern-CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista/7), Grafikkarte mit 256 MB RAM, DX 9

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Im Spielverlauf gibt es mehrere Tote durch Schwertkämpfe und eine Frau fängt bei lebendigem Leib Feuer. Allerdings sind diese Szenen comichaft und ohne Blut dargestellt und werden vom Spieler nicht willentlich oder aktiv initiiert. Der Held selbst kann an einigen Stellen auch selbst sterben.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fast fertige Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 11:35
Während des Tests kam es zu einem reproduzierbaren Absturz. Das Problem ist Dtp bekannt und soll in der Verkaufsversion behoben sein.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Unverbrauchtes Abenteuer-Setting
- ➕ Spannende Hintergrundgeschichte
- ➕ Stimmungsvolle Schauplätze
- ➕ Tolle deutsche Vertonung
- ➕ Relativ lange Spielzeit
- ➕ Sinnvoll integrierte Minispiele
- ➕ Abwechslungsreiche, fast durchweg logische Rätsel …
- ➖ … die aber für Profis zu leicht sind.
- ➖ Teils hölzerne Animationen
- ➖ Spartanische Zwischensequenzen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Hubschraubermodelle und Landschaften sind äußerst sehenswert. Im Tiefflug fallen jedoch matschige Bodentexturen und aufpoppende Objekte unangenehm auf.

Die detaillierten Cockpits beschränken sich auf wenige bedienbare Tasten. Wer will, kann den Start automatisieren lassen, ebenso den Schwebeflug oder die Trimmung.

# Take on Helicopters

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

Genrewechsel: Das Arma-Team macht eine zivile Flugsimulation!

Wenn sich Taktik-Shooter-Experte Bohemia Interactive (**Arma**-Reihe, **Operation Flashpoint**) dazu entschließt, eine Hubschrauber-Simulation zu entwickeln, dann dürfen Genre-Fans zu Recht gespannt sein. Doch gleich vorweg: **Take On Helicopters** ist kein akkurat-penibles Flug-Epos à la **Flight Simulator**. Dazu fehlt es dem Spiel an Seriosität und dem „So realistisch wie möglich"-Anspruch des Microsoft-Titels. Vielmehr sollen auch Spieler, die sonst mit Flugsimulationen nichts anfangen können, vor den Bildschirm gelockt werden. Dies unterstreicht die groß angelegte Solokampagne, die sogar mit einer Story rund um die Gebrüder Tom und Joe Larkin aufwartet. Die haben nach dem Tod ihres Vaters dessen eher schlecht als recht laufende Fluggesellschaft „Larkin Aviation" geerbt – und versuchen nun, unter Einsatz ihrer fliegerischen Fähigkeiten das Familienunternehmen wieder lukrativ zu machen.

**Dummerweise darf Ex-Armeepilot Joe** seit einem Unfall nicht mehr fliegen, also muss Tom, den Sie verkörpern, in die Bresche springen. Die Präsentation der Geschichte ist zwar aufgrund meist lahmer Dialoge und staksiger Charakteranimationen kein Highlight, führt den Spieler aber behutsam in die Welt der Helikopter ein. Da Tom schon lange nicht mehr den Steuerhebel betätigt hat, bekommt er zu Beginn erst einmal Nachhilfe von einem Lehrer. In acht Tutorials, die Sie auf Wunsch aucsh jederzeit im Hauptmenü starten können, wird Ihnen Hubschrauber-Theorie und -Praxis vermittelt. Vom Check der wichtigsten Teile vor dem Abflug über das Einleiten der Start-Sequenz bis hin zu grundlegendem Flugwissen sollten vor allem Einsteiger gut aufpassen, um bei den ersten Kampagneneinsätzen nicht überfordert zu sein.

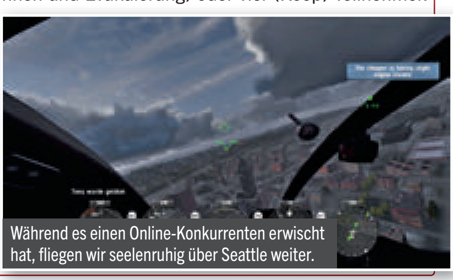
**Übernimmt man anfangs noch simple Jobs** – so muss man etwa einen potenziellen Hubschrauber-Käufer nach Hause fliegen und ihn dabei von der Qualität der Maschine überzeugen –, steigt der Schwierigkeitsgrad der Missionen stetig an. Da gilt es, Transportflüge mit untergeschnallten Gütern zu absolvieren, punktgenaue Landungen auf Hochhäusern zu meistern, eine Wal-Herde per Kamera zu filmen oder Schiffsbrüche zu retten.

**Die Einsätze sind in den zwei Szenarien** Großraum Seattle (sehr schön nachgebildete Innenstadt) und Südostasien (karge, aber realistisch anmutende Landschaften) angesiedelt. Südostasien? Genau: Im Rahmen von Erinnerungsmissionen spielen Sie die Kriegserlebnisse von Joe nach. Da müssen dann im Army-Helikopter Truppen von A nach B gebracht oder Patrouillen geflogen werden, bei denen Sie auch schon mal unter Beschuss

## MITSPIELER GESUCHT: DER MULTIPLAYER

**Der Mehrspieler-Modus ist angesichts der Spielmechanik eine gewagte Sache. Er wirkt durchdacht und spannend, doch leider ist online viel zu wenig los!**

Neben dem üppigen Solo-Angebot locken viele Mehrspieler-Varianten (Internet und LAN) für bis zu acht (Rennen und Evakuierung) oder vier (Koop) Teilnehmer. Obwohl das Spiel zum Testzeitpunkt bereits knapp vier Wochen im Handel war, fanden wir nur wenige Enthusiasten auf den Servern vor. Schade, denn die offene Struktur und der Missionseditor lassen viel Raum für die Modding-Szene.



Während es einen Online-Konkurrenten erwischt hat, fliegen wir seelenruhig über Seattle weiter.

Prima Fluggefühl, aber kein Ultra-Realismus: KI-Traffic und ATC fehlen ebenso wie kompliziertes Anlassen und Abschalten des Motors.

Neben der Karriere locken zusätzliche Herausforderungen. Hier müssen wir Touristen über markante Punkte von Seattle fliegen, etwa das Football-Stadion.

geraten, geschickt ausweichen und selbst zurückballern müssen. In einem dieser Kriegseinsätze finden Sie sich urplötzlich in einem Ego-Shooter-Abschnitt wieder, nachdem Joes Hubschrauber abgeschossen wurde. Wie in **Arma 2** ziehen Sie mit dem Sturmgewehr im Anschlag los und machen Jagd auf böse Buben. Die Mission ist allerdings so unpassend wie schwer, da Sie nicht selten von der KI aus mehreren Hundert Meter Entfernung einfach umgenietet werden, ohne überhaupt zu wissen, wo sich der Gegner befindet. Zum Glück ist die Shooter-Passage optional – sie passt so gar nicht zum übrigen Spiel.

**Denn ansonsten bleibt Take On Helicopters** eine durch und durch zivile Hubschrauber-Simulation, die in der Kampagne sogar einen kleinen Wirtschaftspart bietet. Schließlich müssen die Larkin-Brüder ihre Firma wieder auf Vordermann bringen. Zudem benötigen die Hubschrauber, die leider in nur drei Kategorien unterteilt sind (MD-500 als leichtes, Bell 412 als mittleres und EH 101 als schweres Modell), Wartung und Sprit und gehen je nach fliegerischem Können auch mal kaputt. Dafür dürfen Sie den Flugvögeln auf Wunsch nette Sonderlackierungen spendieren. Für neue Auftraggeber müssen Sie obendrein immer wieder in neue Hardware investieren, etwa eine FLIR-Kamera, ein VIP-Interieur oder gar einen neuen Heli.

**Obwohl das vergleichsweise dünne** 50-Seiten-Handbuch und drei wählbare Schwierigkeitsgrade darauf schließen lassen, dass **Take On Helicopters** ein Simulations-Leichtgewicht ist, sieht die Spiele-Realität anders aus. Bis man die enorm sensibel reagierenden Propellermaschinen im Griff hat und weiß, wie man mit Strömungsabriss, Windeinfluss, Pitch (bestimmt den Auftrieb) und Steuerhebel (für die Neigung verantwortlich) umzugehen hat, braucht es viel Übung und Fingerspitzengefühl. Besonders die Landungen sorgen immer wieder für Nervenkitzel und ungewollte Crashes. Selbst auf der leichtesten Stufe, die Ihnen mit Hilfs- und Automatisierungsfunktionen unter die Arme greift, fliegen sich die durchweg sehenswert modellierten Hubschrauber nicht von selbst. Blutige Neulinge dürften mit dem Titel von Bohemia Interactive so ihre Probleme haben und sollten sich erst einmal beim freien Fliegen an die oft zickig reagierenden Helikopter gewöhnen. Erst dann sollten sie sich an die Karriere oder die anderen Modi in Form von Einzelmissionen und Herausforderungen wagen. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Benedikt Plass-Fleßenkämper**

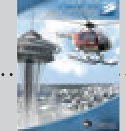


### „Interessante Heli-Sim, aber kein Überflieger."

**Take On Helicopters** ist keineswegs zweiter **Flight Simulator**, will aber auch gar keiner sein. Beim neuen Spiel der **Arma**-Macher aber von Flugsimulations-Fast-Food zu sprechen, wäre dennoch stark übertrieben. Ich weiß nicht, wie oft ich in den ersten Stunden nach einer verpatzten Landung entnervt fast in meine Maus gebissen hätte. Aber genau das macht diesen knüppelharten Heli-Simulator langfristig so motivierend: Die Beherrschung der sensiblen Polygon-Propellermaschinen artet fast schon in harte Arbeit aus – aber umso befriedigender ist es, wenn man den Dreh dann endlich heraushat und mit ruhiger Hand eine schwierige Punktlandung hinbekommt oder einen coolen Formationsflug perfekt absolviert. Die Mischung aus Anspruch, Komplexität und Spielbarkeit stimmt hier einfach. Da kann ich Performance-Schwankungen und die sinnfreie Shooter-Einlage verschmerzen – zumal der Umfang wirklich gigantisch ist.

*Benedikt Plass-Fleßenkämper ist für PC Games als freier Autor tätig.

## TAKE ON HELICOPTERS



Ca. € 40,-
15. Dezember 2011

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Simulation
**Entwickler:** Bohemia Interactive
**Publisher:** Peter Games
**Sprache:** Deutsch oder Englisch
**Kopierschutz:** Securom. Ein CD-Schlüssel (im Handbuch) muss bei der Installation eingegeben werden.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Tolle Modelle und schöne Landschaften! Pfui: Matschige Bodentexturen, Popups und Bildrateneinbrüche.
**Sound:** Satte Motorensounds und ordentliche (englische) Sprecher, belanglose Dudel-Musik
**Steuerung:** Komplex, aber stets nachvollziehbar. Per Maus und Tastatur oder (360-)Controller gut, mit Joystick am besten. Track-IR-Support.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Rennen, Evakuierung, Koop
**Zahl der Spieler:** 4 bis 8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

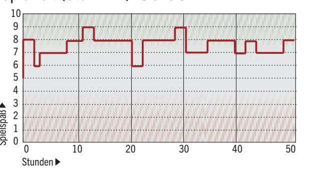
**Minimum:** Dual-Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB
**Empfehlenswert:** Intel Core i5 oder besser, 4 GB RAM, Grafik mit 896 MB

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
In der sinnfreien Ego-Shooter-Mission bekämpfen Sie Soldaten – je nach Menüeinstellung mal mehr, mal weniger Blutspritzer inklusive.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion, Patch 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00




Wir hatten bei Maximaldetails mit Abstürzen zu kämpfen, bei mittleren funktionierte alles. Der Titel ist spürbar schlampig programmiert, zickt auch auf High-End-Rechnern!

### PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungener Karrieremodus
- ➕ Viele Modi und Optionen
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade, acht Tutorials und freies Speichern
- ➕ Tolles, glaubhaftes Flugmodell
- ➕ Upgrades und Wirtschaftssystem
- ➖ Steile Lernkurve
- ➖ Performance-Probleme
- ➖ Schwache Cutscenes und Dialoge
- ➖ Deplatzierte Ego-Shooter-Mission
- ➖ Nur drei Helikoptermodelle

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**



Das Spiel erschlägt Sie noch immer mit vielen anfangs unverständlichen Bildschirmanzeigen. Hier verbirgt sich zum Beispiel Ihr Rang, die Bedrohungsstufe, Ihre Beute und der entsprechende Multiplikator. Darunter sehen Sie Ihr aktuelles Team.

In den neuen Fight-Club-Bezirken (hier: The Beacon) geht es einzig um schnelle Action. Das bringt Geld und XP, aber keinen Rufzuwachs bei Ihren Kontakten, bei denen Sie Waffen und Ausrüstung freischalten.

Die Schießereien von APB Reloaded sind actionlastig und wenig taktisch. Zwar haben alle Waffen Vor- und Nachteile, dennoch gewinnt meist der Spieler, der schneller schießt.

**APB Reloaded** bietet vor allem unzählige Verbesserungen im Detail. Neue Spielmodi und große Veränderungen sind rar.

**APB Reloaded** lebt unter anderem von der Kreativität seiner Nutzer. Dank starker Editoren finden sich viele tolle Beispiele.

# APB Reloaded

**Von:** Robert Horn

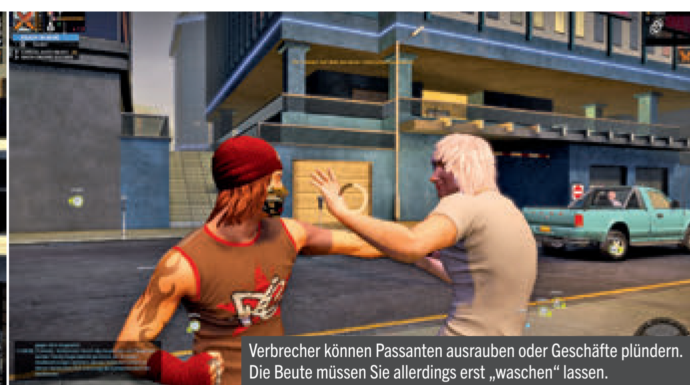
Wo das Vollpreisspiel 2010 scheiterte, will nun die Kostenlos-Variante punkten.

Als wir im Juli 2010 **APB – All Points Bulletin** testeten, fiel das Urteil ernüchternd aus. Das Online-Action-Spiel zeigte tolle Ansätze, scheiterte aber in der Umsetzung grandios: Viele Elemente waren unfertig, undurchsichtig oder funktionierten einfach nicht so wie geplant. Das Ergebnis: Magere 64 Punkte in der Spielspaßwertung. Die Quittung kam prompt: Schon im September desselben Jahres kündigte der schottische Entwickler Realtime Worlds aufgrund des mäßigen Erfolgs an, die Server abzuschalten. Die Firma selbst wurde geschlossen, die Marke **APB** wanderte in die Hände von Publisher K2 Network. Zwei Jahre später, unter Federführung von Entwickler Gamersfirst, erscheint nun die Free-2-Play-Variante der Internet-Ballerei. Die neuen Herren über die fiktive Spielwelt San Paro haben sich viel Zeit gelassen und dem Titel eine lange Beta-Phase gegönnt. Das Ergebnis kann sich im Vergleich mit der Urversion sehen lassen. **APB Reloaded** macht einiges besser, perfekt ist es leider immer noch nicht.

**Auf den ersten Blick** hat sich in der Welt von **APB** nicht viel verändert; Spielprinzip, Aussehen und grundsätzliche Elemente haben die neuen Entwickler übernommen. Noch immer treten zwei Parteien, Vollstrecker und Kriminelle, in der Stadt San Paro gegeneinander an. Gespielt wird in einer offenen Welt, in der Sie alleine oder im Team Missionen annehmen, um Wände mit Graffiti zu besprühen, Einbrüche zu verüben, einen bestimmten Ort zu besetzen oder einen VIP zu beschützen (beziehungsweise zu erledigen). Leider ähneln sich viele Missionen sehr, sodass Sie meist nur zu einem bestimmten Punkt fahren, eine Taste drücken und Gegner abwehren müssen. Den Reiz zieht **APB Reloaded** also nicht aus kreativen Aufträgen, sondern aus den in einer riesigen Stadt angesiedelten Gefechten mit anderen Mitspielern. Denn das Spiel lost Ihnen bei Annahme der Mission eine möglichst gleich starke Gegnergruppe zu (das klappt leider nicht immer). Innerhalb des Autragszeitlimits dürfen Sie sich nun quer durch die Stadt jagen, Hinterhalte legen, mit Vehikeln wilde Verfolgungen veranstalten und



Gespielt wird aus der Schulterperspektive. Das macht gerade Ballereien hektisch und unübersichtlich.



Verbrecher können Passanten ausrauben oder Geschäfte plündern. Die Beute müssen Sie allerdings erst „waschen“ lassen.

## DIE SPECIAL EDITION

**Auch wenn Sie APB Reloaded vollkommen kostenlos im Internet herunterladen können, kommt eine Special Edition in den Handel:**

Die im Laden erhältliche Version kostet etwa 20 Euro und bietet Ihnen einige Extras. So bekommen Sie eine permanente Waffe (Schusswaffen müssen Sie normalerweise für 30 Tage leihen), einen schicken Flitzer, 30 Tage Premium-Zugang (der wiederum gewährt mehr Erfahrungspunkte, Geld und Rabatte bei Käufen) und 500 G1-Kredits (das entspricht ca. 8 Euro). Da sich **APB Reloaded** wunderbar ohne Einsatz von echtem Geld spielen lässt, bietet die Special Edition kaum lohnenden Mehrwert.


Wenn Sie die Special Edition kaufen, bekommen Sie einen schicken Flitzer geschenkt.

## DAS WIRD KOMMEN

**Die Entwickler arbeiten mit lobenswertem Eifer am Spiel. Weitere Inhalte sind bereits in der Entwicklung:**

**• Clan Warfare**
Zusammen mit Ihrem Clan treten Sie gegen andere Gruppen in knallharten Gefechten an. Hier zeigt sich, wer der beste Clan in San Paro ist.

**• Turf Wars**
PvP im Großformat: In den Turf Wars kämpfen beide Parteien in der gesamten Stadt gegeneinander. Jeder Spieler ist jederzeit angreifbar. Gestritten wird um Stadtteile, die es für die jeweilige Fraktion zu halten gilt.

**• Renn-Distrikt**
Das Autofahren macht schon jetzt gehörig Laune in **APB Reloaded**. Nun wollen die Entwickler einen eigenen Renn-Distrikt hinzufügen, in dem es weniger um Blei in der Luft, dafür mehr um Blei im Fuß geht.

**• Asylum**
Das Asylum wird ein dritter Action-Distrikt, der am Tag den Vollstreckern, in der Nacht den Kriminellen gehört. Wie das genau funktionieren soll, wissen wir allerdings noch nicht.

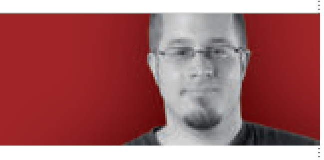
sich gegenseitig ins virtuelle Jenseits befördern. Das macht (nur!) im Team richtig Laune, auch wenn das Schussverhalten trotz guten Feintunings der Entwickler immer noch zu actionlastig ist. Wer auf taktische Kopftreffer aus ist, wird enttäuscht: Wer schneller draufhält, gewinnt meist. Das frustriert an vielen Stellen, denn oft entscheidet pures Glück, wer wen zuerst entdeckt.

**Mit APB Reloaded hat San Paro** zwei neue Stadtteile bekommen. „The Beacon“ und „Baylan Shipping“ sind allerdings keine traditionellen Distrikte mit Auftraggebern und Missionen, sondern dienen einzig der schnellen Ballerei. „Fight Club“ heißt diese Spielvariante, bei der Sie entweder im Team-Deathmatch oder im Kampf um Kontrollpunkte antreten. Das ist kurzweilig, doch mehr als Erfolge und Geld können Sie nicht erspielen.

**APB Reloaded** macht in vielen Bereichen im Vergleich zum Vorgänger einen deutlichen Sprung nach vorne: Das früher undurchsichtige System der Ränge, Rufzuwächse und Fraktionen wurde übersichtlicher gestaltet, Waffen und Fahrzeuge kategorisiert und das Fahr- und Schussverhalten angepasst. Neue Spielelemente wie das Waschen von erbeutetem Geld sorgen für mehr Abwechslung auf den Straßen und das Matchmaking wurde deutlich verbessert. Lobenswert ist vor allem, dass **APB Reloaded** problemlos spielbar ist, ohne für Zusatzinhalte Geld ausgeben zu müssen. Handfeste Vorteile verschaffen gekaufte Waffen, Autos und Ausrüstung nämlich nicht. Dennoch fehlt es nach einigen Spielstunden schnell an Abwechslung und die Steuerung der Fahrzeuge und das Waffenhandling sind nach wie vor nicht perfekt. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Robert Horn*



„Endlich ist etwas mehr Ordnung im Chaos.“

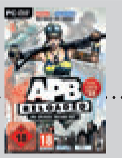
**APB** hat mich damals maßlos enttäuscht. Gerade deshalb habe ich der Neuauflage eine Chance gegeben und etwa 30 Stunden in der Beta-Phase sowie weitere 15 Stunden im fertigen Spiel verbracht. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn im Vergleich zu früher ist **APB Reloaded** das rundere, bessere Spiel. Trotzdem bleibt das Online-Geballer ein sperriges Brett mit viel zu vielen schlecht erklärten Elementen. Hier sollte gnadenlos entschlackt werden. Entwickler Gamersfirst hat bis hierhin einen guten Job gemacht. Ich hoffe, da kommt noch mehr!


Seinen Reiz entwickelt das Spiel erst in der Gruppe. **APB Reloaded** alleine zu bestreiten wird schnell öde.


Wie in **GTA** können Sie sich jederzeit Autos „borgen“. Die Auswahl an Vehikeln ist durchaus ansehnlich.

APB RELOADED

Ca. € 20,-
17. Februar 2012



### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-MMOG
**Entwickler:** Gamersfirst
**Publisher:** Iceberg Interactive
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Der Client besitzt keinen eigenen Kopierschutz. Zum Spielen benötigen Sie allerdings ein Gamersfirst-Konto.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Detailreiche Figuren stehen im Kontrast zu einer sterilen, leblosen Spielwelt
**Sound:** Schöner und umfangreicher Radio-Soundtrack für jeden Musikgeschmack
**Steuerung:** Leicht schwammige Steuerung, die Verbesserung benötigt

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Eine Stadt, fünf Distrikte, die frei befahr- und erkundbar sind
**Zahl der Spieler:** Bis zu 100

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

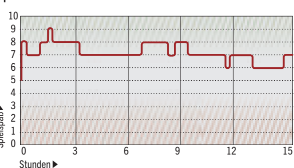
**Empfehlenswert (Herstellerangabe):** Intel Core 2 Duo, Quad-Core 2,4 GHz oder ähnlich, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 9800 GT oder gleichwertige Ati-Karte

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Zivilisten können zusammengeschlagen, überfahren und erschossen werden. Treffer werden mit Blutspritzern verdeutlicht.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Boxed Premium Edition
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00




Wir verbrachten etwa 30 Stunden in der Beta-Version und testeten das das fertige Spiel weitere 15 Stunden mit einem Premium-Account.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Deutliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger
- ➕ Offene, große Spielwelt
- ➕ Mächtige Editoren für Musik, Logos, Charaktere und vieles mehr
- ➖ Steuerung der Fahrzeuge noch immer schwammig
- ➖ Faktor Glück entscheidet zu oft die Schießereien
- ➖ Unnötig unübersichtliches Rang- und Rufsystem
- ➖ Immer gleiche Aufträge und insgesamt zu wenig Abwechslung

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Grüne Blöcke bewegen Sie mittels cleverer Manipulation der gelben und roten Steine durch die Levels.

# Qube

**Von:** Peter Bathge

Bei diesem Würfelspiel entscheidet Grips statt Glück über den Erfolg.




Drei Mann bilden das Kernteam von Toxic Games, einem winzigen Indie-Entwicklerstudio aus Großbritannien. Drei Stunden lang ist dessen Erstlingswerk, das Puzzlespiel **Qube**. Drei Seiten hätte dieser Test benötigt, um die Analogie perfekt abzuschließen. Allerdings sind schon zwei mehr als genug, um das simple Spielprinzip von **Qube** zu erklären.

**Die Parallelen zwischen Qube und Portal** beschränken sich auf Ästethik und die Ausgangssituation: Aus der Ego-Perspektive lösen Sie in einer ominösen Testanlage Puzzles, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Statt Ihnen jedoch eine Portalkanone zu übergeben, hat Ihnen der unbekannte Hausherr zwei Handschuhe übergestülpt.

Diese technischen Wunderwerke befähigen Sie dazu, durch Mausklicks aus der Entfernung Blöcke zu manipulieren. Diese stechen in knalligen Farben aus der erst klinisch sterilen, später immer baufälligeren Umgebung heraus. Jeder Block reagiert anders, wenn Sie ihn abtasten: Rote Kuben fahren in bis zu drei Stufen aus Wänden und Boden, blaue Würfel katapultieren den Spieler oder andere Kisten in die Luft, gelbe Dreifach-Blöcke verwandeln sich in eine Treppe.

**Durch die Kombination der drei Grundtypen** bringen Sie die ersten Hindernisse hinter sich. Ganz ohne Tutorial oder Benutzeroberfläche, denn die Manipulation der Blöcke ist in **Qube** so selbsterklärend wie das Öffnen von Dimensionslöchern in **Portal**. Doch ganz wie im großen Vorbild nehmen die Rätsel flugs an Komplexität zu und weitere Blöcke ergänzen das Puzzle-Arsenal.

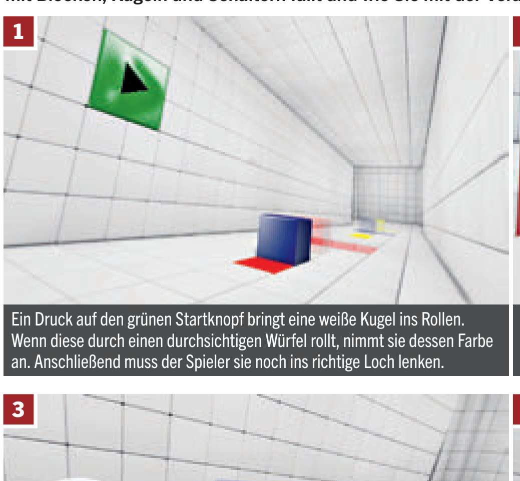
Ihre räumliche Vorstellungskraft fordert **Qube** spätestens dann kräftig, wenn Sie mehrere Gegenstände gleichzeitig durch den Einsatz von Magneten verschieben, Lichtstrahlen über ein Dutzend Stationen ins Ziel umleiten oder auf dem Weg


Die wenigen Zwischensequenzen sehen hübsch aus, versäumen es aber, eine Geschichte zu erzählen.


Die Rätsel werden zunehmend komplexer und profitieren von der beständigen Einbindung neuer Elemente wie Lichtstrahlen.

## SO FUNKTIONIEREN DIE PUZZLES VON QUBE

**Achtung Spoiler: Wir zeigen anhand eines der simpleren Rätsel vom Beginn des Spiels, wie leicht dem Spieler das Hantieren mit Blöcken, Kugeln und Schaltern fällt und wie Sie mit der Veränderung der Quader Kopfnüsse knacken.**


1 Ein Druck auf den grünen Startknopf bringt eine weiße Kugel ins Rollen. Wenn diese durch einen durchsichtigen Würfel rollt, nimmt sie dessen Farbe an. Anschließend muss der Spieler sie noch ins richtige Loch lenken.


2 Als Erstes ist die rote Fallgrube an der Reihe: Wir bugsieren die Kugel mit dem roten Würfel über die blaue Sprungplatte, der Ball rollt durch den transparenten roten Kubus und fällt ins dahinter liegende Loch.


3 Diesmal aktivieren wir die blaue Sprungplatte; die zweite Kugel fliegt über den roten Quader hinweg und nimmt stattdessen die blaue Farbe des dahinter liegenden Würfels an – die zweite Grube ist gefüllt!


4 Nach derselben Anfangsphase wie in Bild 3 bugsieren wir den Ball mittels der gelben Treppenstufen über den blauen Kubus hinweg. Der Ball nimmt die Farbe des gelben Quaders dahinter an und fällt in die letzte Grube.

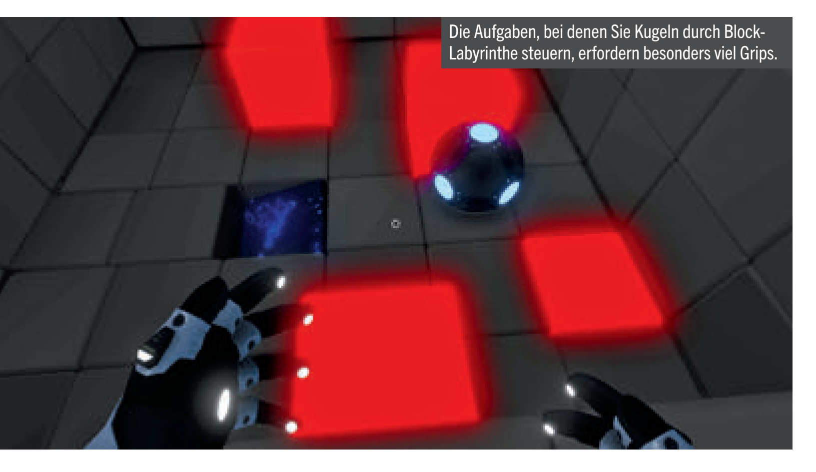
zum Levelausgang die Wände um sich herum zum Rotieren bringen.

Aber keine Panik: **Qube** zeigt sich einsteigerfreundlich und bringt Ihnen den Umgang mit jedem neuen Rätselelement in Etappen bei. Begabte Spieler fühlen sich aber im Umkehrschluss zu Beginn unterfordert; rechtzeitig zum Endspurt erwartet Gehirnakrobaten aber noch manch eine Herausforderung.

**Kleine Macken verhindern** den ungestörten Rätselspaß. Im Rahmen der Magnetpuzzles kommt es so manchmal zu Ungenauigkeiten bei der Physikdarstellung und die Passagen, bei denen Sie in absoluter Finsternis Blöcke justieren, nerven mehr, als dass sie begeistern. Die größte Schwäche von **Qube** ist aber die Art, wie es seine Geschichte erzählt – oder besser: wie es sie nicht erzählt.

Denn von dem bereits fertigen Story-Skript haben es aufgrund von Zeitproblemen nur Ansätze ins Spiel geschafft. So taugen die wenigen Zwischensequenzen lediglich als hübsche Rätselpausen und vermitteln keine Hintergründe zu Protagonist, Testanlage und Handschuhen. Weder trifft der Spieler andere Charaktere noch existieren Sprachausgabe oder Hinweise auf den übergeordneten Zusammenhang. Die gibt es erst ganz zum (überraschenden) Schluss – nach gut drei Stunden.

**Qube ist nur als kostenpflichtiger Download** erhältlich, zum Beispiel auf www.steampowered.com oder www.desura.com. ❑


Die Aufgaben, bei denen Sie Kugeln durch Block-Labyrinthe steuern, erfordern besonders viel Grips.

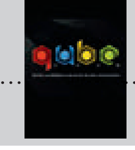
### MEINE MEINUNG | 
*Peter Bathge*



### „Gelungenes Gehirntraining ohne Glados"

Wer den Charme und Humor eines **Portal 2** erwartet, wird enttäuscht: Der Spielspaß in **Qube** speist sich ausschließlich aus der Befriedigung, die anspruchsvollen Kopfnüsse zu knacken – nicht aus einer ebenso unterhaltsamen wie motivierenden Geschichte. Kaum fand ich mich damit ab, hatte ich an den klug konzipierten Puzzles meinen Spaß – auch wenn es bei einem kurzen Vergnügen blieb, denn **Qube** ist unglaublich schnell vorbei. Da darf Toxic Games in Zukunft gern weitere Levels oder einen zeitbasierten Herausforderungsmodus nachliefern – oder gleich **Qube 2**!

### QUBE




Ca. € 11,-
16. Dezember 2011

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Puzzlespiel
**Entwickler:** Toxic Games
**Publisher:** Toxic Games
**Sprache:** Englisch
**Kopierschutz:** Je nach Download-Anbieter unterschiedlich. Steam etwa bindet die Nutzung des Spiels an ein Benutzerkonto.

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Klinisch sterile Adaption der Unreal Engine 3, die insgesamt aber sehr stimmig wirkt
**Sound:** Minimalistischer Einsatz von Musik und Effekten, keine Sprachausgabe
**Steuerung:** Bewährte und sehr intuitive WASD-Maus-Kombination

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

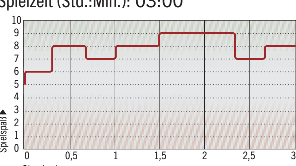
**Minimum:** Pentium 4 2 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 8400 GS/Radeon HD 3450, 1 GB RAM
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E4400/Athlon 64 X2 4000+, Geforce 8600 GTS/Radeon X800 XL, 2 GB RAM

#### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft
Keine Gegner, keine Gewaltdarstellung und eine sehr faire Lernkurve machen **Qube** zu einem prima Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche.

#### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 03:00



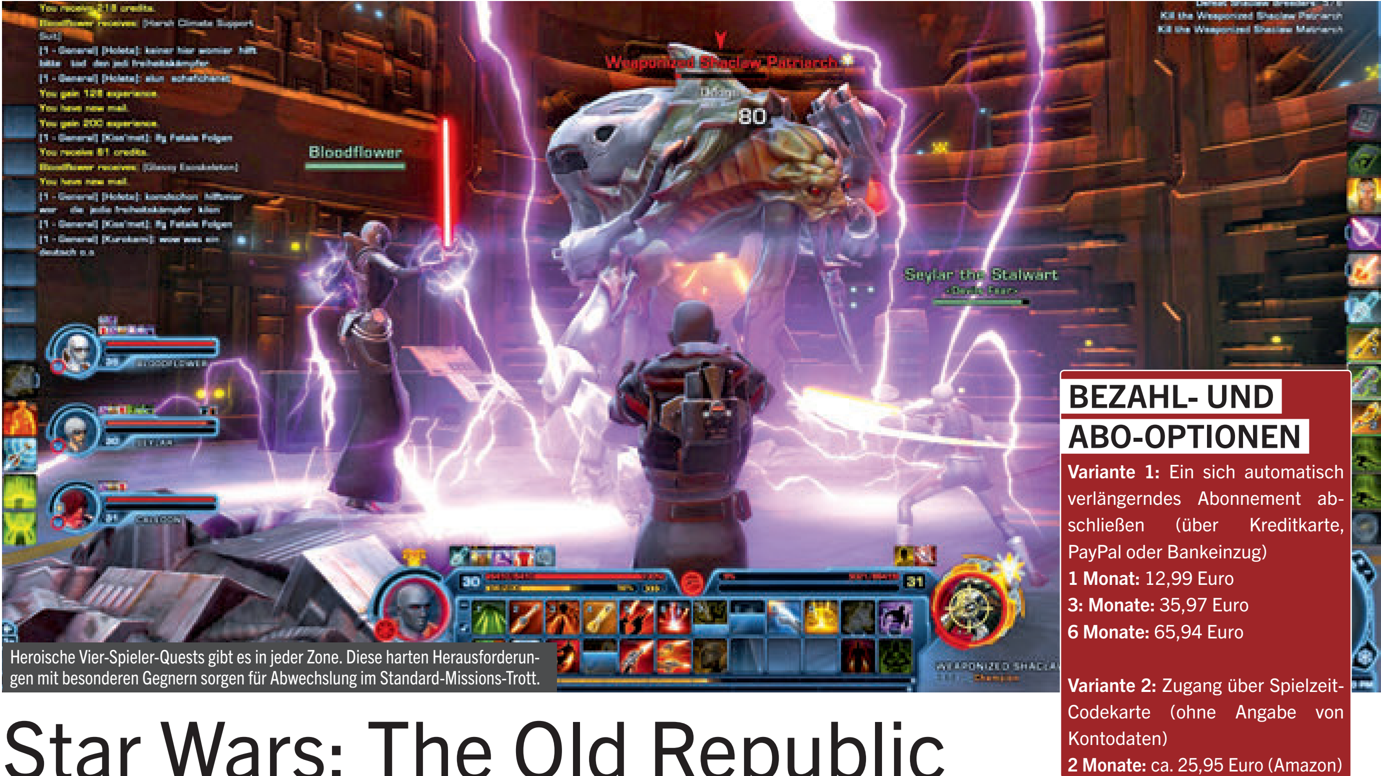

Abgesehen von kleinen Darstellungsfehlern trat während des Tests nur ein Bug auf, bei dem eine für ein Rätsel wichtige Kiste verschwand.

#### PRO UND CONTRA

- ➕ Clever gestaltete, abwechslungsreiche und zumeist knifflige Puzzles
- ➕ Intuitive Mechanik, sanfte Lernkurve
- ➕ Viele verschiedene Rätselelemente sorgen für Abwechslung.
- ➕ Schlichter, aber schöner Stil
- ➕ Befriedigender Schluss
- ➖ Für Profis stellenweise zu leicht
- ➖ Manche Rätsel leiden unter Ungenauigkeiten der Physik-Engine.
- ➖ Storyansätze werden nicht konsequent genug verfolgt
- ➖ Sehr kurze Spielzeit und null Wiederspielwert

#### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**




Heroische Vier-Spieler-Quests gibt es in jeder Zone. Diese harten Herausforderungen mit besonderen Gegnern sorgen für Abwechslung im Standard-Missions-Trott.

## BEZAHL- UND ABO-OPTIONEN

**Variante 1:** Ein sich automatisch verlängerndes Abonnement abschließen (über Kreditkarte, PayPal oder Bankeinzug)
**1 Monat:** 12,99 Euro
**3: Monate:** 35,97 Euro
**6 Monate:** 65,94 Euro

**Variante 2:** Zugang über Spielzeit-Codekarte (ohne Angabe von Kontodaten)
**2 Monate:** ca. 25,95 Euro (Amazon)

# Star Wars: The Old Republic

**Von:** Wolfgang Fischer

Wir blicken auf den Start von Biowares Online-Rollenspiel zurück.

In der vergangenen Ausgabe präsentierten wir Ihnen einen ausführlichen Test zu Biowares Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** (PC Games 01/2012, Wertung: 89 %). Dieser Test basierte auf mehreren Hundert Stunden Spielerfahrung, die wir (in Zusammenarbeit mit unseren Kollegen von buffed) in der **SW: TOR**-Beta sammeln konnten. Dazu kamen erste Eindrücke zur finalen Version, die wir im Rahmen des frühzeitigen Zugangs für Vorbesteller (ab 13. Dezember) antesteten. Dieser Early Access, mit dem Bioware Vorbesteller belohnte, kam gut an und verlief weitgehend ohne Probleme. Wann man Zugang erhielt, hing davon ab, wie früh man sich für den Kauf des Spiels entschieden hatte. Den eigentlichen Start von **Star Wars: The Old Republic** am 20. Dezember konnten wir für unseren damaligen Test nicht mehr berücksichtigen und damit natürlich auch nicht etwaige Schwierigkeiten an den ersten Tagen.

**So richtig problemfrei** ist ja bisher noch kein Online-Rollenspiel gestartet und auch **Star Wars: The Old Republic** machte da keine Ausnahme. Das größte Ärgernis in den ersten beiden Wochen waren ewig lange Warteschlangen von mehreren Stunden auf besonders stark ausgelasteten Servern. Hierfür gab es gleich mehrere Gründe: Bioware ließ die Server zum Start nicht auf voller Kapazität laufen, verteilte Spieler, die sich und ihre Gilde lange vor dem Start registriert hatten, aber nicht auf sämtliche deutsche Server, sondern nur auf einige wenige. Daher sorgte die eigentlich vorhersehbare

## UMFRAGE: SCHÜTZEN SIE IHREN ACCOUNT MIT EINEM SICHERHEITSTOKEN?

Account-Sicherheit ist in Online-Rollenspielen ein großes Thema. Daher verlangt Bioware auch von jedem Spieler die Eingabe von Antworten auf fünf Sicherheitsfragen. Für alle, die um ihre Kontodaten besorgt sind, bietet der Hersteller vom Start weg die Option, das Spiel komplett ohne Angaben von Kreditkarteninfos oder Ähnlichem zu spielen, und zwar über eine 60-Tage-Spielzeit-Codekarte. Wie bei **World of Warcraft** können Sie zudem mit einem Sicherheitstoken für zusätzliche Account-Sicherheit sorgen. Diesen Sicherheitsschlüssel gibt es in digitaler Form als kostenlose App für Smartphones im Android-Market oder im iTunes-Store. Die physische Variante des Sicherheitstokens ist mit knapp 13 Euro verhältnismäßig teuer und nur über Electronic Arts' Online-Store Origin erhältlich. Die Funktionsweise unterscheidet sich jedoch nicht. Jedes Mal, wenn Sie sich einloggen (auf der Webseite oder im Spiel), müssen Sie zusätzlich zu Ihrem **Old Republic**-Passwort einen einzigartigen Digitalcode aus acht Zeichen eingeben, der vom Sicherheitstoken erstellt wurde. Wie unsere Umfrage ergab, nutzen aber nur etwa 40 Prozent aller Spieler diese zusätzliche Account-Sicherung, und das obwohl man als Token-Nutzer im Spiel sogar Zugang zu einem speziellen Händler mit coolen Gegenständen bekommt.

| | |
|---|---|
| 20% | Ja, mit einem physischen Sicherheitsschlüssel |
| 20% | Ja, mit einem Sicherheitstoken per App |
| 60% | Nein, ich verwende keinen zusätzlichen Schutz für meinen Account. |



Das physische Sicherheitstoken ist mit 13 Euro recht teuer.

Bei derartigen Token-Händlern im Spiel dürfen Sie als Nutzer dieses Features coole Gegenstände kaufen.

## ICH BIN LEVEL 50 – HOLT MICH HIER RAUS?

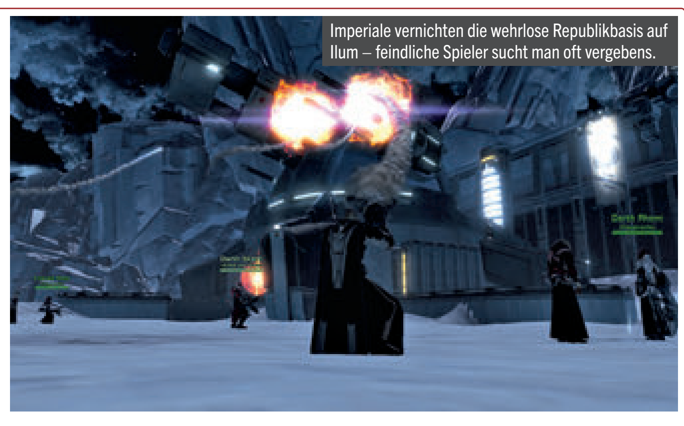
Florian Emmerich ist Redakteur bei unserem Schwestermagazin Buffed.

Knapp 130 Stunden, dann war ich auf Maximalstufe 50 angekommen. Die Story meines Sith-Kriegers wurde fantastisch beendet, hab ich das Spiel nun durch? Im gewissen Sinne ja. Denn seine Stärken spielt **Star Wars: The Old Republic** auf der aktuellen Höchststufe nicht aus. Sie besuchen dieselben Flashpoints (die Vier-Mann-Instanzen) wie zuvor, nur eben nun auf Stufe 50 und etwas schwerer – und leider stellenweise auch mit Bugs versehen. Übrigens, nur sieben der 14 Flashpoints (pro Fraktion) existieren derzeit im sogenannten Hardmode.

Wer lieber mit acht oder 16 Spielern gegen Fieslinge kämpft, darf derzeit durch zwei („Operationen" genannte) Schlachtzüge bummeln. Immerhin in drei Schwierigkeitsgraden. Es gibt noch mehr zu tun: Rund ein Dutzend täglich wiederholbare Aufgaben für Solo-Spieler und eine Handvoll für Gruppen finden sich auf den Planeten Ilum und Belsavis. Diese Aufgaben sind zwar mit Sprachausgabe versehen und gut inszeniert, doch wenn man sie x-mal gespielt hat, werden auch sie langweilig.

PvP-vernarrte Spieler mit Stufe 50 bekamen mit dem letzten Patch zwar eine eigene Anmeldeoption für die drei instanzierten Schlachtfelder. Das große, offene PvP-Gebiet auf Ilum ist auf vielen Servern jedoch verwaist. Gerade wenn eine Fraktion die zahlenmäßige Überzahl auf der Spielwelt hat, traut sich die Gegenseite so gut wie nie auf die Schlachtbank.

Wer also auf Stufe 50 durch die Galaxis streift, hat nur moderat viel zu tun. Doch in einem Interview versprach Lead Designer James Ohlen kürzlich mehr Inhalte: Im März sollen die Spieler einen neuen Flashpoint bekommen, die Story wird fortgesetzt, das Vermächtnis-System wird implementiert und das PvP rigoros überarbeitet und mit einer neuen Kriegszone ausgebaut. Unterm Strich sieht es in **SW: TOR** auf „Max-Level" genauso aus wie in vielen anderen MMORPGs.



Imperiale vernichten die wehrlose Republikbasis auf Ilum – feindliche Spieler sucht man oft vergebens.



Der urzeitliche Zerstörer ist einer von zwei Weltbossen, die auf Stufe 50 noch eine Herausforderung sind.

Freundes-Sogwirkung („Meine Kumpels spielen auf dem Sith-Triumvirat, da will ich auch hin!") auf einigen Servern in den ersten beiden Wochen für extreme Überlastungen, während man sich andernorts sogar zur allabendlichen Prime-Time ohne Wartezeit sofort einloggen konnte.

**Weil Bioware die Probleme** aber vergleichsweise schnell in den Griff bekam, darf man den Start von **SW: TOR** durchaus als gelungen bezeichnen. Auch die Community ist zufrieden: Bei einer Umfrage auf pcgames.de, an der mehr als 2000 User teilnahmen (Stand 11. Januar), bezeichneten fast 85 Prozent die Qualität der Server als „gut" oder sogar „sehr gut". Über 70 Prozent der Befragten gaben an, ganz ohne Warteschlange ins Spiel zu kommen. Weitere 20 Prozent bezifferten die Wartezeit auf unter fünf Minuten. Erstklassige Werte, wenn man bedenkt, dass die Zahl der Spieler mittlerweile über 250.000 beträgt, was den Titeln zur bedeutendsten Veröffentlichung der letzten Jahre im Bereich Online-Rollenspiel macht, und Bioware vor **Star Wars: The Old Republic** keine Erfahrungen in diesem Genre sammeln konnte. Etwas weniger als die Hälfte aller Umfrageteilnehmer hatte noch gar keinen Grund, den Kundendienst von Bioware und Hersteller Electronic Arts zu bemühen. Und von den Spielern, die mit **SW: TOR** ein Problem hatten, bezeichneten knapp 23 Prozent den Kundenservice als „gut" und „sehr gut".

**Aber auch abseits des Launches** bietet **The Old Republic** genug Diskussionspotenzial. Viele **Star Wars**-Fans waren im Vorfeld nicht unbedingt glücklich mit dem comichaften Grafikstil des Online-Rollenspiels. Wie unsere Umfrage verrät, scheint dies für aktuelle Spieler keine große Rolle zu spielen. Über 65 Prozent bezeichneten Technik und Grafik als „gut" oder „sehr gut". Die Einschätztung „mangelhaft" vergaben gerade mal vier Prozent aller Befragten.

Fast identische Ergebnisse lieferte unsere Frage nach der Einschätzung von Interface und Bedienung des Online-Rollenspiels. 14 Prozent vergaben die Bewertung „sehr gut"

## UMFRAGE: WELCHE KLASSE GEFÄLLT IHNEN AM BESTEN, WELCHE REIZT SIE GAR NICHT?

**Die fiesen Sith stellen nicht nur mit der Allzweckwaffe Sith-Inquisitor die beliebteste Klasse, sie sind auch zahlenmäßig im Vorteil. In Summe spielen 55 Prozent aller Befragten einen Imperiumscharakter. Bemerkenswert, vor allem angesichts der Tatsache, dass die Sith mit dem Imperialen Agenten auch die unbeliebteste Klasse in ihren Reihen haben.**

**REIZT MICH GAR NICHT**

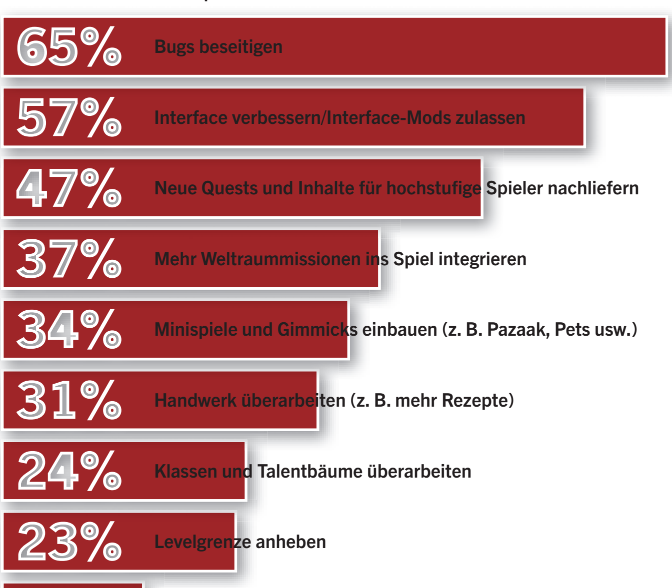
| | |
|---|---|
| 20% | Imperialer Agent |
| 18% | Soldat |
| 18% | Schmuggler |
| 12% | Jedi-Botschafter |
| 11% | Jedi-Ritter |
| 8% | Sith-Krieger |
| 7% | Sith-Inquisitor |
| 6% | Kopfgeldjäger |

**GEFÄLLT MIR AM BESTEN**

| | |
|---|---|
| Sith-Inquisitor | 19% |
| Kopfgeldjäger | 16% |
| Jedi-Ritter | 15% |
| Sith-Krieger | 15% |
| Jedi-Botschafter | 14% |
| Soldat | 9% |
| Schmuggler | 6% |
| Imperialer Agent | 6% |

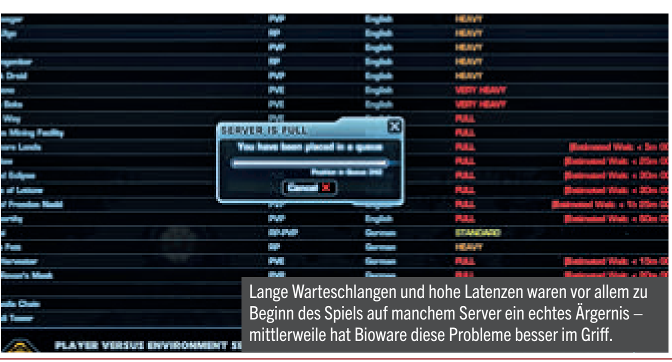
## UMFRAGE: WELCHE DINGE SOLLTE BIOWARE IN ZUKÜNFTIGEN PATCHES UNBEDINGT ANGEHEN?

**Ein Online-Rollenspiel befindet sich auch nach der Veröffentlichung ständig in der Entwicklung. Wir haben die SW: TOR spielenden pcgames.de-User gefragt, was Sie sich für kommende Updates und Patches wünschen.**





Hier hat **WoW** noch deutliche Vorteile: Bei **SW: TOR** ist es aktuell nicht möglich, die Benutzeroberfläche im Spiel optimal den eigenen Bedürfnissen anzupassen.



Lange Warteschlangen und hohe Latenzen waren vor allem zu Beginn des Spiels auf manchem Server ein echtes Ärgernis – mittlerweile hat Bioware diese Probleme besser im Griff.

und etwas über 50 Prozent „gut“. Als „mangelhaft“ empfanden weniger als vier Prozent der Umfrageteilnehmer die Bedienung des Online-Rollenspiels. Diese Ergebnisse sind keine große Überraschung, schließlich orientierte sich Bioware hierbei am Genreprimus **World of Warcraft**.

Ein Novum im Bereich der Online-Rollenspiele ist die Vollvertonung von **Star Wars: The Old Republic**, die bei Spielern anscheinend exzellent ankommt. Über 30 Prozent der Befragten empfinden dieses Features als „atmosphärisch und gut“, weitere 50 Prozent sind begeistert und der Meinung, „daran muss sich in Zukunft jedes Online-Rollenspiel messen lassen“.

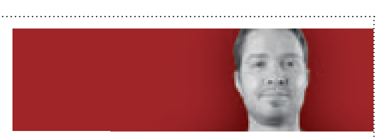
**Die hohe Kundenzufriedenheit** und die ebenfalls hohen Verkaufszahlen in den ersten Wochen legen nahe, dass es sich bei **The Old Republic** nicht um ein Strohfeuer, sondern möglicherweise um einen echten Flächenbrand im Online-RPG-Genre handelt. Weitaus wichtiger als Verkaufszahlen sind in diesem Segment natürlich die Abonnentenzahlen. Hier gibt es gute Nachrichten für Bioware: Weniger als zehn Prozent der Umfrageteilnehmer gaben an, den Titel nach den 30 kostenlosen Tagen nicht weiterspielen zu wollen. 30 Prozent haben sich gleich zum Start eine 60-Tage-Spielzeit-Code-Karte geholt und über 60 Prozent haben ein Abonnement abgeschlossen.

Wie unsere Umfrage außerdem ergab, kommen die **SW: TOR**-Spieler vor allem aus anderen Online-Rollenspielen. Für gerade mal sechs Prozent aller Teilnehmer stellt der Titel den ersten Ausflug in dieses Genre dar.

Etwas weniger als 50 Prozent der Übersiedler ins **Star Wars**-Universum gaben an, für **The Old Republic** ein anderes Online-Rollenspiel (zumindest für eine gewisse Zeit) aufgegeben zu haben. Natürlich wollten wir noch wissen, welches andere Spiel die Umfrageteilnehmer dann erst einmal links liegen ließen. Der große Verlierer des **SW: TOR**-Starts scheint **World of Warcraft** zu sein. Mehr als 75 Prozent der Umsteiger gaben an, vorher den Blizzard-Titel gespielt zu haben. Weitere mehrfach genannte Titel waren **Der Herr der Ringe Online**, **Aion**, **Age of Conan** und das Free2Play-Spiel **Runes of Magic**. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*



### „Launiger Rückfall in die Online-Sucht. Wie lange die anhält? Das entscheidet Bioware.“

Nachdem ich **WoW** schon vor Jahren aufgegeben hatte und **Der Herr der Ringe Online** seit der F2P-Umstellung für mich seinen Reiz verloren hat, habe ich viele MMOs ausprobiert – doch keinem gelang, was **The Old Republic** sofort schaffte: mich anzufixen. Da sitz ich nun – abends zu Hause und auch manchmal tagsüber heimlich im Büro – und scheuche meinen Kopfgeldjäger durch Biowares erstes Online-Rollenspiel. Überraschend gut ist's geworden, obwohl es im Grunde kaum etwas anders macht als die Konkurrenz: LFG, Need or Greed, Aggro, Ini, Mobs und Loot – das alles kenn ich noch irgendwoher. Macht aber nix – ich hab so lange kein MMOG mehr gesuchtelt, dass mich die angestaubten Mechaniken nicht stören. Lustig und originell finde ich die Dialoge in der Gruppe – es hat seinen Reiz, wenn ich nicht genau weiß, wie meine Mitspieler antworten werden. Als Ersatz für echte, epische Solo-Rollenspiele genügt mir **The Old Republic** freilich nicht, doch wenn Bioware jetzt brav Content nachschiebt, werd ich mein Abo gern etwas verlängern.

## MEINE MEINUNG

*Wolfgang Fischer*



### „Erstklassiges Spiel mit sehr gutem Start: Jetzt muss Bioware aber schnell neue Inhalte nachliefern.“

Ich habe für **Star Wars: The Old Republic** Azeroth ein für alle Mal den Rücken gekehrt und diese Entscheidung bisher noch kein einziges Mal bereut. Natürlich erfindet Entwickler Bioware mit dem neuen **Star Wars**-Online-Rollenspiel das Rad nicht neu, aber das ist auch nicht zwangsläufig nötig. Bis auf kleine Abstriche bietet **The Old Republic** dasselbe hohe Niveau und die gleichen Komfort-Features wie **World of Warcraft**. Dazu kommt der Reiz des Neuen: Ich laufe nicht das x-te Mal durch die gleichen Startgebiete, wenn ich einen neuen Charakter erstelle, ich weiß nicht schon von vornherein, wie ich meine Skillpunkte verteilen muss und worauf ich während des Levelns besser achten muss. Dieser Reiz des Neuen wird aber nicht ewig vorhalten. Bald habe ich auch meinen ersten Stufe-50-Helden und den ersten Flashpoint geschafft und brauche dann frisches Futter. Einen zweiten Helden auf der anderen Seite hochzuziehen ist nett, reicht aber nicht, um mich langfristig zufriedenzustellen. Also: her mit dem neuen Content!

**Von:** Sebastian Stange

Ein Spiel wie eine Tüte Chips: Nach fünf Minuten hat man genug, isst aber dennoch auf!




▶ Im Solo-Modus stehen Ihnen KI-Kameraden zur Seite. Sie schlagen sich wacker, menschliche Mitstreiter machen aber mehr Spaß!

▼ Die riesigen Bossgegner sorgen für beeindruckende Perspektiven, ändern aber wenig am monotonen Spielverlauf des Titels.





Je nach Klasse haben Sie besondere Fähigkeiten, platzieren etwa Geschütztürme oder nutzen Jetpacks.

# Earth Defense Force: Insect Armageddon

Dieser Action-Titel ist Trash. Purer Trash. Technisch ganz schrecklich altbacken, spielerisch absolut monoton und obendrein auch noch so konstruiert, dass man die drei Kapitel zu je fünf Missionen wieder und wieder spielen muss, um die richtig dicken Knarren freizuschalten. Eigentlich müssen wir ihn hassen. Und doch hat **Earth Defense Force: Insect Armageddon** seinen Reiz! Warum? Vielleicht weil der Nonstop-Kampf gegen Rieseninsekten, UFOs und Roboter mit so viel Ironie inszeniert ist? Die Funksprüche weisen gern darauf hin, dass das alles ausgemachter Blödsinn ist! Vielleicht liegt es aber auch an der Faszination am Chaos und der Zerstörung. Schließlich legen Sie im Spielverlauf ganze Stadtviertel in Schutt und Asche, fällen turmhohe Gegner und schicken mit der richtigen Waffe pro Mausklick gleich ein ganzes Rudel Raketen auf die Reise.

**Insect Armageddon ist Trash mit Niveau.** Und mit Absicht. Und auch wenn das Effekt-Dauerfeuer nach einiger Zeit zur Reizüberflutung führt und kaum Abwechslung bietet, greifen wir öfter mal zu Maus und Tastatur. Liegt es an den vier Soldaten-Klassen? Daran, dass gutes Timing mit schnellem Nachladen belohnt wird? Oder daran, dass man im Koop-Modus für bis zu drei oder im Survival-Modus für bis zu sechs Spieler echt Spaß haben kann? Wir können es nicht genau sagen. Fest steht jedenfalls: Auch wenn der Titel objektiv keinen Spaß machen dürfte, tut er es doch. Brillant ist es nicht – nein, auf keinen Fall! Er ist nicht einmal wirklich gut! Aber es ist auch keine absolute Gurke. Ein guter Vergleich wäre etwa eine Folge **Power Rangers** im TV. Die verläuft stets nach demselben Muster, beleidigt die Intelligenz des Zuschauers und doch schaut man ab und an ganz gerne zu. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Sebastian Stange*

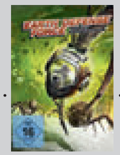


**„Für mich ein absoluter Trash-Geheimtipp!“**

Mit **Earth Defense Force: Insect Armageddon** haben wir ein perfektes Beispiel für ein „guilty pleasure“ vor uns. Der englische Begriff ist schwer zu übersetzen; er steht für Dinge, an denen man Freude hat, sich aber ein wenig dafür schämt. Peinliches Vergnügen könnte man es nennen. Denn ganz objektiv ist der Shooter ein absolutes Wrack. Uralte Technik, keinerlei Spielfluss, monotone Aufgaben, stumpfes Geballer. Das darf keinen Spaß machen! Macht es aber. Komisch, dieser Spielspaß. Er lässt sich einfach nicht empirisch erfassen oder ausmessen. Man muss ihn empfinden. Und ich tue es hier – zumindest ein wenig.

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

€ 18,99
14. Dezember 2011



### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action
**Entwickler:** Vicious Cycle Software
**Publisher:** D3 Publisher/Namco Bandai
**Sprache:** Englisch (Sprache und Text)
**Kopierschutz:** Das Spiel ist ausschließlich via Steam erhältlich. Die Download-Plattform dient gleichermaßen als Kopierschutz.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Veraltete Optik, wenige Details, kaum Optionen. Immerhin ist viel auf dem Bildschirm los.
**Sound:** Monotoner Effektbrei und gelegentliche Wortmeldungen. Na ja …
**Steuerung:** Ordentlicher Genre-Standard

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Die Kampagne ist zu dritt im Koop spielbar. Im Survival-Modus wehren Sie Gegnerwellen ab.
**Zahl der Spieler:** 2–6

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Zweikern-CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 512 MB Grafik mit Shader Model 3
**Empfehlenswert:** Vierkern-CPU, 2 GB RAM, 1 GB Grafik mit Shader Model 3

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
Es wird zwar nonstop geballert, allerdings gibt es keine menschenähnlichen Gegner oder allzu detaillierte Gewaltdarstellungen. Gegner zerplatzen in grünliche Spritzer.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Steam-Verkaufsfassung
**Spielzeit (Std.:Min.):** 05:00
Das Spiel ist nur via Steam erhältlich, wo auch wir unsere Version erhielten. Der Titel lief auf einem Mittelklasse-PC ohne nennenswerte Probleme.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Die Nonstop-Ballerei gegen Rieseninsekten macht Spaß.
- ➕ Die immer abgedrehteren Waffen motivieren dazu, weiterzuspielen.
- ➕ Man spürt, dass sich der Titel selbst nicht wirklich ernst nimmt.
- ➕ Im Koop- und Survival-Modus wird Spielspaß geboten – gute Online-Kontakte vorausgesetzt.
- ➕ Der Budget-Preis lässt viele Macken verschmerzbar wirken.
- ➖ Grafisch und akustisch hoffnungslos veraltete Technik
- ➖ Extrem monotoner Spielverlauf
- ➖ Zum Freischalten der besten Waffen sind viele Spielstunden nötig.
- ➖ Es gibt keine Online-Server, lediglich ein Matchmaking-System.
- ➖ Automatische Online-Spiel-Suche bleibt in der Regel ohne Erfolg.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **65**



**Von:** Wolfgang Fischer

Angriff ist bei diesem Tower-Defense-Titel die beste Verteidigung.



▲ In jedem Level ist die maximale Anzahl an Türmen beschränkt. Sie müssen daher gut überlegen, auf welche grünen Felder Sie Verteidigungsanlagen bauen.

Speerwerfer und Balliste sind billig produzierbare Standard-Verteidigungstürme, die Ihnen von Beginn an zur Verfügung stehen.

# Defenders of Ardania

Das Gameplay in einem typischen Tower-Defense-Spiel läuft stets nach demselben Schema ab: Sie basteln Verteidigungsanlagen, um ganze Horden anstürmender Gegner abzuwehren. Dieses Grundprinzip liegt auch **Defenders of Ardania** zugrunde, das in derselben Fantasy-Welt wie die **Majesty**-Spiele angesiedelt ist. Die Entwickler von **DoA** verlassen sich bei Ihrer Tower-Defense-Knobelei aber nicht allein auf die üblicherweise süchtig machende Spielmechanik des Genres, sondern erweitern diese um einen aktiven Echtzeit-Strategiepart: Sie heben Truppen aus, mit denen Sie stets eine oder mehrere feindliche Basen vernichten müssen.

**Zu Beginn jeder Mission der Solokampagne** errichten Sie erst einmal Verteidigungsanlagen, um die ersten Angreifer abzuwehren, und schicken dann die ersten eigenen Truppen los. Anhand eines einblendbaren Gitters sehen Sie, wo Sie aktuell bauen dürfen. Grüne Felder markieren valide Bauplätze, rote zeigen an, wo nicht gebaut werden kann. Jeder Turm erweitert Ihren Einflussbereich und eröffnet zusätzliche Bauoptionen. Jede Einheit (egal ob offensiv oder defensiv) kostet Sie Ressourcenpunkte. Mit derselben Währung kaufen Sie Upgrades und lösen mächtige Zaubersprüche aus – darunter auch einen nützlichen Reparatur-Spruch für Ihr Hauptquartier. Ihr Ressourcen-Punktekonto füllt sich automatisch. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis Sie alle in diesem Spielabschnitt verfügbaren Upgrades freigeschaltet und sämtliche Türme aufgerüstet haben. Steht die Abwehr erst einmal, müssen Sie nur noch gelegentlich einen Blick auf die Türmchen werfen, um nötige Reparaturen auszuführen oder die Strategie an die Gegnerwellen anzupassen.

**Der Echtzeit-Strategie-Part von DoA** fällt relativ simpel aus. Ihre Truppen laufen, wie die Angreifer auch, auf kürzestem Weg in Richtung der feindlichen Basis und werden dabei von den Türmen der Gegenseite beschossen. Dies erinnert ein wenig an die umgedrehte Tower-Defense-Spielmechanik von **Anomaly: Warzone Earth**. Zur Verfügung stehen verschiedene Arten von Einheiten. Schwärmer halten nicht viel aus, sind aber schnell und billig zu produzieren. Spezialeinheiten wie Zauberer sind dank eines magischen Schilds sehr widerstandsfähig und greifen zudem auf ihrem Weg in Richtung Feindbasis auch noch gegnerische Türme an. Je mehr Einheiten eines bestimmten Typs Sie schicken, desto stärker wird diese Einheit. Haben Sie die dritte Erfahrungsstufe gemeistert, erhalten Sie Zugriff auf spezielle Heldeneinheiten, die besonders viel Schaden am gegnerischen Hauptquartier anrichten, aber auch relativ teuer in der Herstellung sind. ❑

## MEINE MEINUNG |

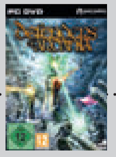
*Wolfgang Fischer*



„Innovativ, aber nicht gut durchgeplant."

Echtzeit-Strategie trifft auf Tower Defense: Die Grundidee von **Defenders of Ardania** ist interessant und gut, die Ausführung leider nicht im selben Maße. Vor allem hapert es am Leveldesign: Das Spiel enthält 18 Karten mit höchst unterschiedlichen Missionsvorgaben, die jedoch alle nach demselben, simplen Ablaufschema zu lösen sind. Zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad stark: von kinderleicht bis höllisch hart. Im Verlauf der Solokampagne rückt der Tower-Defense-Part dann auch immer mehr in den Hintergrund. Für etwas Abwechslung sorgt der Scharmützel-Modus, bei dem Sie die bekannten Levels unter anderen Siegvoraussetzungen nochmals angehen dürfen.

DEFENDERS OF ARDANIA



Ca. € 14,-
15. Februar 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Most Wanted Entertainment
**Publisher:** Paradox Interactive
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Ordentlich gestaltetete, stimmige Levels; Charaktermodelle und Animationen sind schwach.
**Sound:** Atmosphärische Musikuntermalung; gute Sprachausgabe; auf Dauer nervige Kampfgeräusche
**Steuerung:** Eine schnelle Kontrolle über den Einheiten- und Turmbau ist nur durch eine Kombination aus Maus- und Tastaturbefehlen möglich.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Für Mehrspielerpartien stehen die 18 Levels der Solokampagne zur Verfügung. Ein Großteil davon ist nur für zwei Spieler ausgelegt.
**Zahl der Spieler:** 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

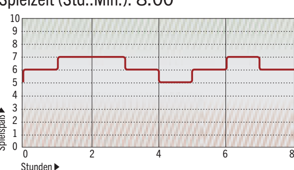
**Vom Hersteller empfohlen:** 3,2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Ati Radeon HD 3870 oder vergleichbare Karte mit Shader-Model 4.0, 2 GB Festplattenplatz, Internetverbindung

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Comicartige Grafik mit unblutigen Kampfdarstellungen und harmlosen Ablebensanimationen der Einheiten

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00




Wir spielten die Solokampagne komplett durch. Dabei traten außer ein paar KI-Unzulänglichkeiten keine gravierenden Fehler auf. Der Mehrspielermodus war mit der vorliegenden Version nicht testbar.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Innovativer Mix aus Echtzeit-Strategie und Tower-Defense-Gameplay
- ➕ Viele Upgrade-Möglichkeiten für Einheiten und Türme
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben, …
- ➖ … aber mäßiges Missionsdesign
- ➖ Solokampagne wirkt wie ein groß angelegtes Tutorial
- ➖ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **62**

# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!




# Download-Inhalte zu acht aktuellen Spielen im Test

Wir bändigen die Flut an DLC-Neuerscheinungen und geben Kaufempfehlungen.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

## Ancestors & Mediterranean Pack

**Für den Mehrspielermodus des Meuchelspiels hat Ubisoft neue Levels und Charaktere veröffentlicht – wir sagen Ihnen, ob die etwas taugen.**

Anfang Januar eröffnete Ubisoft den Reigen an zu erwartenden Download-Veröffentlichungen für **Assassin's Creed: Revelations** mit dem **Ancestors Character Pack**. Der Download kostet knapp vier Euro und enthält vier neue Charaktere für den Mehrspielermodus: Freibeuter, Korsar, Brigant und Gladiator. Die Figuren stammen aus anderen Epochen als der in **Revelations** vorherrschenden Renaissance und tragen Waffen, die der jeweiligen Zeit entsprechen. Trotz dieser neuen Klingen ist das Paket aber mehr eine Ansammlung von unterschiedlichen Skins, welche die Online-Partien vor allem optisch auflockern. Die gebotenen Inhalte fallen für den verlangten Preis somit sehr mager aus.

**Ein ähnlich schwaches Preis-Leistungs-Verhältnis** bietet das **Mediterranean Traveler Map-Pack**. Dieses erschien nach Redaktionsschluss am 24. Januar. Für die enthaltenen sechs Karten verlangt Ubisoft rund zehn Euro. Bei drei der Maps handelt es sich aber lediglich um angepasste Neuauflagen der beliebtesten Arenen des Vorgängers **Brotherhood** (Florenz, San Donato und Sienna). Ähnlich wie Activision mit den ersten DLC-Paketen für **Call of Duty: Modern Warfare 2** dreht Ihnen Ubisoft also bekannte Inhalte an und verlangt dafür erneut Geld. Zumindest die restlichen Karten in Jerusalem und zwei Vierteln Konstantinopels sind brandneu. Wer sich aber nicht vor Sehnsucht nach zusätzlichen Kampfschauplätzen verzehrt, sollte um den DLC einen Bogen machen.

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| DLC erhältlich über: | Steam / im Spiel |
| Preis: | ca. € 4,- bis 10,- |



Der Freibeuter (mit roter Mütze) ist einer der vier neuen Charaktere, die mit dem **Ancestors Charakter Pack** in **Assassin's Creed: Revelations** Einzug halten.

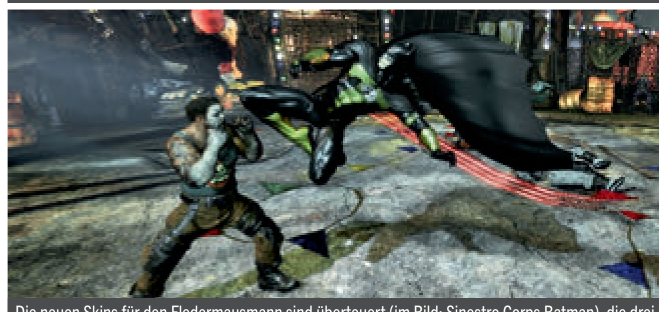
Mit dem **Mediterranean Traveller Map-Pack** führt die Reise im Mehrspielermodus künftig auch ins kaiserliche Viertel sowie den Handelsbezirk von Konstantinopel und nach Jerusalem.

BATMAN: ARKHAM CITY

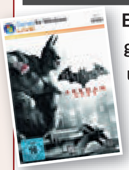
## Challenge Maps, Robin, Nightwing & Skins



In der Bathöhle wehren Sie einen simulierten Angriff bewaffneter Söldner ab – mit dem entsprechenden Zusatz-DLC auf Wunsch auch in der Rolle von Batmans Schüler Robin.



Die neuen Skins für den Fledermausmann sind überteuert (im Bild: Sinestro Corps Batman), die drei zusätzlichen Herausforderungskarten (hier Jokers Volksfest) bieten einen größeren Mehrwert.



**Eine wahre DLC-Flut ergoss sich im Dezember über Arkham City – wir sagen Ihnen, welche Zusatzinhalte taugen und welche nicht.**

Die günstigste Erweiterung ist das **Challenge Map Pack**, das drei Karten für den Herausforderungsmodus Riddlers Rache enthält und rund drei Euro kostet. Zwei der begrenzten Arenen sind Örtlichkeiten aus der Kampagne des Hauptspiels nachempfunden (Jokers Volksfest und Iceberg Lounge VIP Room). Dazu kommt Batmans geheimer Rückzugsort, die Bathöhle. Auf den drei Maps gilt es, alle Schurken auszuschalten, bevor ein (optionales) Zeitlimit abläuft. Dank vieler Einstellungsmöglichkeiten und Belohnungen in Form von Medaillen motiviert das zum Perfektionieren des eigenen Kampfstils.

**Die Maps lassen sich in der Rolle von** Batman und Catwoman angehen – wer noch einmal jeweils sechs Euro für das entsprechende Download-Paket ausgibt, der darf Riddlers Rache auch als Robin oder Nightwing absolvieren. Diese zwei zusätzlichen Helden besitzen jeweils eigene Kampftaktiken, Gadgets und Spezialmanöver. Ihr Einsatzgebiet ist aber auf die Herausforderungskarten beschränkt, die Kampagne bleibt ihnen verwehrt. Wer ein Faible für den entsprechenden Charakter hat und auf die zusätzlichen Riddlers-Rache-Belohnungen scharf ist, darf zugreifen – trotz des miesen Preis-Leistungs-Verhältnisses.

**Noch weniger Inhalt für fast den gleichen Preis** (knapp fünf Euro) bietet das **Arkham City Skins Pack**, mit dem sich Hauptfigur Batman in Kampagne und Herausforderungsmodus in sieben frische Kostüme zwängt. Unsere Empfehlung: Finger weg!

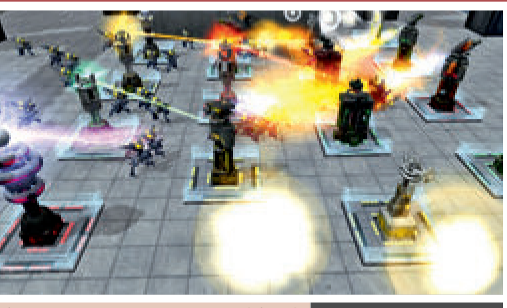
| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| DLC erhältlich über: | Steam / Games for Windows Live |
| Preis: | ca. € 3,- bis 6,- |

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

## Sie Monster

**Passend zum Portal-2-Release erschienen zwei Gratiskarten für Defense Grid, in denen Sie es mit Glados aus Valves Puzzlespiel zu tun bekommen.**

**Sie Monster**, die neueste kostenpflichtige Erweiterung des Strategiespiels, baut auf diesen beiden Abschnitten auf und bietet sechs weitere Levels sowie eine Vielzahl neuer Spielmodi. Ein paar der Herausforderungen sind derart schwer, dass sich selbst Profis die Haare raufen. **Sie Monster** ändert am grundsätzlichen Gameplay nichts. Fiese Aliens wollen an Ihre wertvollen Energiekerne. Die Außerirdischen bewegen sich dabei auf vorgegebenen Bahnen. Ebenso vorgegeben sind die Stellen, an denen Sie Abwehrtürme positionieren dürfen, die der Alien-Übermacht Einhalt gebieten sollen. Zur Wahl stehen neun Türme, die Sie zudem aufwerten. Neu in **Sie Monster** sind die aus dem Valve-Klassiker bekannten Portale, die dem bewährten Gameplay eine neue Dimenson verleihen. Mit **Sie Monster** liefert Hidden Path Entertainment einen weiteren großartigen DLC für ein geniales Spiel ab, das auch drei Jahre nach seiner Veröffentlichung nichts von seinem Reiz eingebüßt hat. Tipp: Das Hauptspiel plus **Sie Monster** und alle vorherigen DLCs gibt es auch im Komplettpaket für rund 14 Euro.



| | |
|---|---|
| Genre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Hidden Path Entertainment |
| DLC erhältlich über: | Steam |
| Preis: | ca. € 5,- |

Entsprechend der Vorlage finden die Kämpfe zwischen Türmen und Aliens in sterilen Testräumen statt.

DUKE NUKEM FOREVER

## The Doctor Who Cloned Me

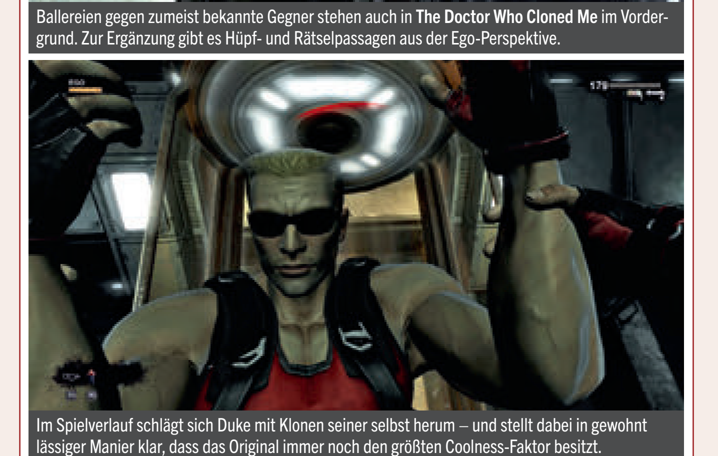
**Für die einen ist der Duke herrlicher Old-school-Fun, für die anderen veralteter Mist. Daran ändert auch der DLC nichts.**

Wie der Titel bereits deutlich macht, dreht sich alles um den verrückten Dr. Proton, der eine Duke-Klonarmee erschaffen hat. Weil es aber nun mal nur einen Duke geben kann, treten Sie in typischer Ego-Shooter-Manier gegen Roboter, Alienmonster und eben Kopien Ihres kalauernden Helden an. Spielerisch hat sich im Vergleich zum Hauptspiel wenig getan: Mal brettern Sie – auf Actionfigur-Größe geschrumpft – in einem Spielzeugauto durch die Gegend, mal hüpfen Sie durch einen Hindernisparcours. Entwickler Gearbox gibt sich dabei redlich Mühe, alles aus der veralteten Grafik-Engine herauszuholen: Einige Bereiche sehen dank zahlreicher Effektspielereien recht schick aus. Dennoch hinkt die Optik von **Duke Nukem Forever** auch mit dem DLC der aktuellen Konkurrenz meilenweit hinterher. Zusätzlich zur etwa vier Stunden dauernden Kampagne erhalten Käufer des DLC noch die Mehrspieler-Karten Drop-Zone, Command, Sky-High und Biohazard. Deshalb unser Fazit: **The Doctor Who Cloned Me** ist angesichts des fairen Preises eine lohnende Anschaffung für alle, die bereits das Hauptspiel mochten – veraltete Technik hin oder her.

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2k Games |
| DLC erhältlich über: | Steam |
| Preis: | ca. € 8,- |



Ballereien gegen zumeist bekannte Gegner stehen auch in **The Doctor Who Cloned Me** im Vordergrund. Zur Ergänzung gibt es Hüpf- und Rätselpassagen aus der Ego-Perspektive.



Im Spielverlauf schlägt sich Duke mit Klonen seiner selbst herum – und stellt dabei in gewohnt lässiger Manier klar, dass das Original immer noch den größten Coolness-Faktor besitzt.

RENEGADE OPS

## Reinforcement Pack & Coldstrike Campaign




Die Umgebung ist neuerdings weiß, die Explosionen sind immer noch gigantisch: **Renegade Ops** bleibt auch im DLC seiner simplen Action-Formel treu.

Die neuen Charaktere aus dem **Reinforcement Pack** (im Bild: Crystal und ihr Energieschild) verleihen den bekannten Missionen neue Würze.




**Nachschub für Fans unkomplizierter Action: Zwei DLCs erweitern Renegade Ops um zwei neue Charaktere und eine zusätzliche Kampagne.**

Rund drei Euro kostet das **Reinforcement Pack**, welches das Fahrerfeld des Twin-Stick-Shooters **Renegade Ops** auf sieben Figuren aufstockt. Die beiden frischen Gefährte, mit denen Sie durch die bekannten neun Levels des Hauptspiels brausen und gegnerische Fahrzeuge zur Explosion bringen, gehören den Charakteren Crystal und Blazemo. Während Crystals gepanzertes Vehikel mit einem Energieschild ausgerüstet ist, der auf Knopfdruck feindliche Geschosse abfängt, hält sich Blazemo die Feinde mit einer im Kreis feuernden Flammenzunge vom Hals. Die Erweiterung enthält keine neuen Levels.

**Diese liefert der DLC Coldstrike Campaign.** Dessen drei Missionen sind zeitlich nach der Geschichte des Hauptspiels angesiedelt. Darin trifft das Renegade-Team auf einen neuen Feind, der es sich im hohen Norden gemütlich gemacht hat. Entsprechend bedeckt die Levels eine Eisschicht und Sie fahren mit Ihrem Buggy des Öfteren über abschüssige Skipisten und zugefrorene Seen. Die Extrakampagne bietet mehr vom simplen Action-Spaß des Originals und benutzt ein ähnlich abwechslungsarmes Leveldesign mit den immer gleichen Aufgaben. Dafür gibt es eine Reihe neuer Gegnertypen, etwa aus Flugzeugen abgeworfene Geschütztürme und automatisch in Richtung Spieler kullernde Minen. Für den Preis von € 3,49 bietet das Mini-Add-on mit einer Spielzeit von etwa zwei Stunden genau das, was **Renegade Ops**-Fans wollen: mehr Kämpfe, mehr Action und mehr Explosionen.

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| DLC erhältlich über: | Steam |
| Preis: | ca. € 3,- bis 4,- |

SAINTS ROW: THE THIRD

## Fünf DLC-Packs und Genki Bowl VII

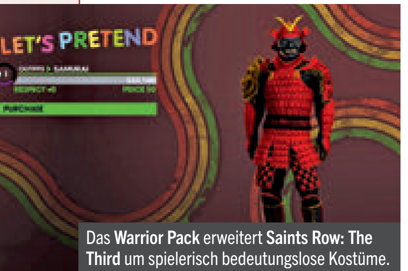


**Für Volitions irre Action-Sause stehen schon sechs kleine und große DLCs zum Download bereit. Bedeutet Masse in diesem Fall aber auch Klasse?**

Bereits zur Veröffentlichung des Hauptspiels waren mit **Shark Attack Pack** und **Invincible Pack** zwei DLCs für **Saints Row: The Third** verfügbar (Preis: 1,49 und 2,49 Euro). Genau wie die inzwischen ebenso für eineinhalb Euro erhältlichen **Z Style Pack** und **Explosive Combat Pack** erweitern die DLCs das Spiel um einzelne Gegenstände und Outfits für Ihren Spielcharakter. Sofern Sie ohne solch irre Waffen auskommen wie eine Kanone, die Haie durch den Boden brechen lässt, können Sie sich diese Mini-Erweiterungen sparen.

**Auch das rund** zweieinhalb Euro teure **Warrior Pack** fügt keine bedeutsamen Elemente zum Spielprinzip hinzu. So dürfen Sie Ihren Charakter damit in eines von vier vorgegebenen Outfits zwängen, dank denen er als Samuraikrieger, Prinzessin, Ritter oder Astronautin durch die virtuelle Stadt Steelport spaziert. Ein viel zu teurer „Spaß“.

**Mehr Inhalte für Ihr Geld** verspricht der erste größere Download-Inhalt zu liefern: **Genkibowl VII** erschien nach Redaktionsschluss am 17. Januar 2012 und erlaubt Ihrem Helden die Teilnahme an mehreren abstrusen Sportarten, bei denen unter anderem ein brennendes Riesenwollknäuel durch die Straßen eiert oder sich der Charakter in einem bauchigen Pandakostüm von einem Hochhausdach stürzt. Der DLC schlägt mit sieben Euro zu Buche und verspricht zumindest zusätzliche Beschäftigungsmöglichkeiten – das ist mehr, als die bisherigen Download-Pakete zu liefern imstande waren. Tipp: Beim **Season Pass DLC Pack** für 14 Euro sind neben **Genkibowl VII** auch die zwei nächsten DLCs inklusive – ein ordentlicher Deal.



Das **Warrior Pack** erweitert **Saints Row: The Third** um spielerisch bedeutungslose Kostüme.

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| DLC erhältlich über: | Steam |
| Preis: | ca. € 2,- bis 7,- |


Der schrille Stil der **Genkibowl VII**-Erweiterung verspricht ähnlich absurde Momente wie im Hauptprogramm. Das Download-Add-on ist Teil des **Season Pass DLC Pack**.

TROPICO 4

## Plantador DLC


Gewohnt irre: Im Lauf der Geschichte erhalten Sie den Auftrag, Riesenräder zu bauen, um den Lauf der Sterne zu beeinflussen.


Der DLC enthält ein neues Gebäude, die Plantage. Deren Erträge sind aber viel zu hoch.



**Neuer Aufbauspaß für kleines Geld: In der Rolle von El Presidente kämpfen Sie gegen böse Götter und profitieren von erhöhter Agrarproduktion.**

Das Download-Paket umfasst eine zusätzliche Mission, die Sie unabhängig von der Kampagne angehen. Darin kümmern Sie sich wie gehabt auf einer frischen Insel um Wirtschaft und Politik Ihrer Bananenrepublik. Weil der Präsident aber unter Amnesie leidet, sind die meisten Baupläne zu Beginn unzugänglich und müssen erst wieder erforscht werden. Durch Nebenmissionen verbessern Sie die Rate, mit der Sie weitere Gebäude freischalten. Das erhöht besonders zu Beginn die Schwierigkeit und sorgt für Hektik. Allerdings sind die anfänglichen Geldprobleme wie im Hauptspiel schnell vergessen, denn durch den Verkauf von Agrarprodukten erwirtschaften Sie Unsummen. Immerhin motiviert die absurde Geschichte über die bevorstehende Auferstehung Cthulhus, die Sie durch den Bau von sechs Riesenrädern (!) verhindern sollen. Das ist nach rund zwei Stunden geschafft, danach dürfen Sie aber weiter an der perfekten Siedlung feilen. Ein fairer Umfang.

| | |
|---|---|
| Genre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Kalypso Media |
| DLC erhältlich über: | Steam / im Spiel |
| Preis: | ca. € 4,- |

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

## Chaos Unleashed Map Pack, Armour Sets und Vorbesteller-Boni



**Entwickler Relic Entertainment bietet jede Menge kleiner Zusatzinhalte und ein großes Kartenpaket zu seiner brutalen Ork-Metzelorgie an.**

Gleich vorab die Warnung: Sparen Sie sich den Kauf der vielen Rüstungen und Waffen, die Relic für 79 Cent bis zweieinhalb Euro zum Kauf anbietet: Die mittlerweile auch als Download verfügbaren Vorbesteller-Boni wie das **Emperor's Elite Pack** oder zusätzliche Skins wie im **Salamanders Veteran Armour Set** sind allesamt überteuert und bieten wenig Mehrwert.

**Interessanter ist das Chaos Unleashed Map Pack,** mit dem drei neue Mehrspielerkarten (Habs Ablaze, Station Tertius und Aquilla Canyon) sowie der Capture-the-Flag-Modus Einzug in die Mehrspielerpartien von **Space Marine** halten. Außerdem erweitert das knapp sieben Euro teure Paket den Ende 2011 kostenlos bereitgestellten Koop-Modus um eine neue Spielvariante: In Chaos Unleashed treten Sie aufseiten der bösen Chaos Space Marines gegen computergesteuerte Hundertschaften von Space Marines und Orks an. Weil sich die miteinander verfeindeten KI-Parteien gegenseitig bekämpfen, gestalten sich die Koop-Begegnungen abwechslungsreicher als zuvor.

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| DLC erhältlich über: | Steam |
| Preis: | ca. € 1,- bis 7,- |



Die neuen Karten (im Bild: Aquilla Canyon) erhöhen den bislang eher bescheidenden Umfang des Mehrspielermodus, sind aber vergleichsweise teuer.



NEUZUGANG

# Star Wars: The Old Republic


Das Kampfsystem unterscheidet sich nur in Nuancen vom Genrestandard.

In der letzten Ausgabe vertagten wir die Entscheidung über eine Aufnahme des Online-Rollenspiels in den Einkaufsführer – zu kurz war die Veröffentlichung her, zu wenig wussten wir über die hochstufigen Inhalte des Spiels. Mittlerweile sind wir schlauer und berieten erneut: Empfehlen wir **The Old Republic** den PC-Games-Lesern?

**Die Pro-Argumente**

Kein Online-Rollenspiel der jüngeren Vergangenheit, **World of Warcraft** eingeschlossen, legte solch einen unkomplizierten Launch wie **The Old Republic** hin. Zudem will Bioware die bislang schon ordentlich vielen Beschäftigungsmöglichkeiten für Stufe 50-Charaktere noch erweitern. Bis dahin unterhält die packend erzählte Geschichte.

**Die Contra-Argumente**

Die Warteschlangen, in die sich bei der Veröffentlichung von **The Old Republic** manch ein Spieler einreihen musste, vermiesten einigen Freizeit-Jedi den Spaß. Zudem weist das MMORPG kaum Neuerungen im Vergleich zu Platzhirsch **World of Warcraft** auf. Besonders die Mechanik hinter Kämpfen und Quests ähnelt dem Vorbild stark.

**Das Ergebnis**

In Abwesenheit eines Stimmberechtigten entschieden sich sechs Redakteure für eine Aufnahme in den Einkaufsführer. ❑

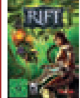
## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



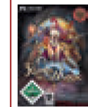
**Der Herr der Ringe Online**
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



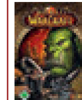
**Rift**
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Trion Worlds |
| Wertung: | 88 |



**Runes of Magic**
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
**Runes of Magic** ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Frogster |
| Wertung: | 80 |



**World of Warcraft**
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |

NEUZUGANG



**Star Wars: The Old Republic**
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



ABGELEHNT

# Deponia

Ist uns auch das neue Spiel der Entwickler von **Harveys Neue Augen** eine Empfehlung im Einkaufsführer wert? Die Redaktion hat diskutiert:

**Die Pro-Argumente**

Ein sympathischer Anti-Held, ein einfallsreiches Szenario, humorvolle Dialoge mit guten Sprechern und zumeist fair designte Rätsel: Die Adventure-Kerndisziplinen meistert **Deponia** souverän.

**Die Kontra-Argumente**

Bei manchen Rätseln hätten wir uns noch weitere Lösungstipps gewünscht. Schwerer wiegt aber das offene, etwas unbefriedigende Ende, das auf ein Sequel hindeutet.

**Das Ergebnis**

**Deponia** ist zwar großartig, wirkt aber auch unvollständig – erst wenn eine Fortsetzung die Story abschließt, könnte es seinen Platz im Einkaufsführer einnehmen. ❑


Die liebevoll gezeichnete Grafik erweckt die fantasievollen Figuren und Umgebungen zum Leben.

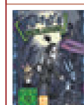
## Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



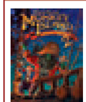
**Geheimakte Tunguska**
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |



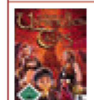
**Harveys Neue Augen**
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | 85 |



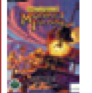
**Monkey Island 2 Special Edition**
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |



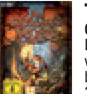
**The Book of Unwritten Tales**
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | HMH Interactive |
| Wertung: | 85 |



**The Curse of Monkey Island**
**Getestet in Ausgabe: 01/98**
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 88 |



**The Whispered World**
**Getestet in Ausgabe: 10/09**
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |

**Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:**

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



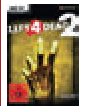
### Battlefield 3
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |



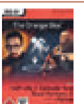
### Call of Duty: Modern Warfare 3
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Dank neuer Spielmodi und hervorragendem Waffengefühl ist der dritte Teil online so schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 90 |



### Left 4 Dead 2
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |

## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



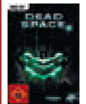
### Assassin's Creed: Brotherhood
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Held Ezio meuchelt im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Nebenbeschäftigungen. Der Nachfolger **Revelations** führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



### Batman: Arkham City
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |



### Dead Space 2
**Getestet in Ausgabe: 03/11**
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



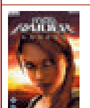
### Grand Theft Auto 4
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 92 |



### Max Payne 2
**Getestet in Ausgabe: 12/03**
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Take 2 |
| Wertung: | 90 |

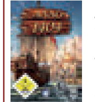


### Tomb Raider: Legend
**Getestet in Ausgabe: 05/06**
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 86 |

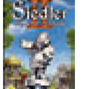
## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



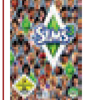
### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedeln Sie Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und beschäftigt lange. Wer ein modernes Szenario bevorzugt, spielt den Nachfolger **Anno 2070.**

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



### Die Siedler 2: Die nächste Generation
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 82 |

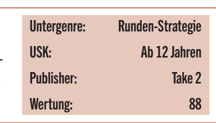


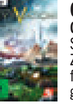
### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.





### Civilization 5
**Getestet in Ausgabe: 10/10**
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Runden-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Take 2 |
| Wertung: | 88 |



### Company of Heroes
**Getestet in Ausgabe: 11/06**
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 90 |



### Empire: Total War
**Getestet in Ausgabe: 05/09**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | 90 |



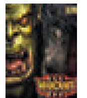
### Ruse
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 88 (Mehrspieler) |



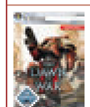
### Starcraft 2: Wings of Liberty
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |



### Warcraft 3: Reign of Chaos
**Getestet in Ausgabe: 08/02**
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 92 |

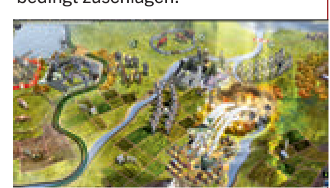


### Warhammer 40.000: Dawn of War 2
**Getestet in Ausgabe: 04/09**
**Dawn of War 2** ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 91 |

### Civilization 5: Game of the Year Edition

Publisher Take 2 hat ein attraktives Bündel geschnürt: Zum Preis von 40 Euro erhalten Sie das exzellente Rundenstrategie-Epos **Civilization 5** plus alle neun DLC-Pakete, die neue Völker, Szenarien und Einheiten mit sich bringen. Außerdem ist der offizielle Soundtrack enthalten. In wessen Sammlung der fünfte Teil der mörderisch komplexen und unheimlich motivierenden Serie noch fehlt, der sollte bei der **Game of the Year Edition** unbedingt zuschlagen!



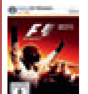
## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



### Dirt 3
**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



### F1 2011
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |

### Need for Speed: Shift 2 Unleashed
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

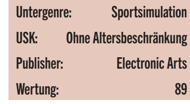
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



### FIFA 12
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.



| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



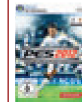
### Fussball Manager 12
**Getestet in Ausgabe: 11/11**
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Manager-Simulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



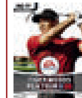
### NBA 2K12
**Getestet in Ausgabe: 11/11**
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Take 2 |
| Wertung: | 90 |



### PES 2012: Pro Evolution Soccer
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 88 |



### Tiger Woods PGA Tour 08
**Getestet in Ausgabe: –**
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | -- |



### Virtua Tennis 2009
**Getestet in Ausgabe: –**
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | -- |

## Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



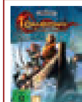
### Deus Ex: Human Revolution
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



### Dragon Age: Origins
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



### Drakensang: Am Fluss der Zeit
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



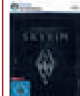
### Fallout 3
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



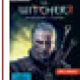
### Mass Effect 2
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



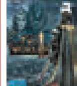
### The Elder Scrolls 5: Skyrim
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |



### The Witcher 2: Assassins of Kings
**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Namco Bandai |
| Wertung: | 88 |

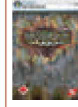


### Two Worlds 2
**Getestet in Ausgabe: 12/10**
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Topware |
| Wertung: | 88 |

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

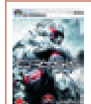


### Bioshock
**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Take 2 |
| Wertung: | 93 |

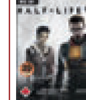
### Call of Duty: Modern Warfare 3
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 91 |



### Crysis
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |



### Half-Life 2
**Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)**
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 96 (Hauptspiel) |



### Rainbow Six: Vegas
**Getestet in Ausgabe: 02/07**
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Taktik-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



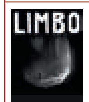
### Braid
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |



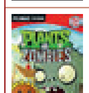
### Guitar Hero 3: Legends of Rock
**Getestet in Ausgabe: 02/08**
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Musikspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 84 |



### Limbo
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 90 |



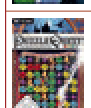
### Plants vs. Zombies
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Keine USK-Einschätzung |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |



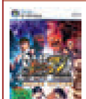
### Portal 2
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |



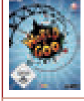
### Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
**Getestet auf: PCGames.de**
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | sehr gut |



### Super Street Fighter 4 Arcade Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/11**
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



### World of Goo
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

### Minecraft
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |

# Der große DLC-Report

**Von:** Thorsten Küchler/
Jürgen Krauß

Pure Abzocke oder Spielspaß-Segen? Wir beleuchten das Geschäft mit den Downloadinhalten – und stellen die spannendsten vor!




## INHALT DES SPECIALS



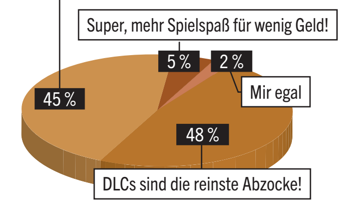
Schön, dass Sie sich für diesen Artikel interessieren! Wir wollen aber gleich darauf hinweisen, dass unser Special mit voller Absicht unvollständig ist – die fehlenden Sätze und Bilder müssen Sie sich aus dem Internet herunterladen, für bares Geld! „Die spinnen wohl", werden Sie sich nun zu Recht denken. Aber was hier wie ein infames (und von uns natürlich nur scherzhaft skizziertes) Geschäftsmodell klingt, ist in der Welt der PC-Spiele längst zur Realität geworden. Denn nicht wenige Titel werden im Nachhinein komplettiert, erweitert oder verbessert – und zwar per sogenanntem DLC, kostenpflichtig versteht sich.

**Die Abkürzung DLC** steht für „downloadable content", also allgemein Inhalte zum Herunterladen. Somit gilt dieser Sammelbegriff für eine ganze Fülle unterschiedlicher Download-Typen: Mehrspieler-Karten, Bonus-Fahrzeuge, Alternativkostüme, Solo-Missionen, besonders mächtige Waffen, neue Nebencharaktere – all das wird aktuell unter dem DLC-Deckmantel verkauft. Dieser so viel diskutierte Trend ist eigentlich aber gar nicht so neu: Bereits 1993 bot die legendäre Spieleschmiede Origin parallel zum Release von **Strike Commander** das passende „Speech Pack" an. Dessen drei Disketten fügten der Flug-Action Sprachausgabe

## SO DENKEN DIE LESER VON PC GAMES ÜBER ZUSATZ-DOWNLOADS

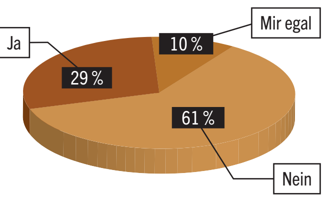
**Wir fragten auf pcgames.de nach Ihrer Meinung zum Thema DLCs – und satte 2.000 User haben mitgemacht!**

Was halten Sie ganz allgemein von DLCs, also von Downloadinhalten?



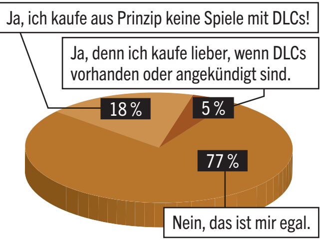

Dem Thema DLCs stehen unsere Leser skeptisch gegenüber: Knapp die Hälfte der Teilnehmer hält das Download-Geschäft gar für reine Geldmacherei.

Würden Sie es begrüßen, wenn noch mehr PC-Titel nachträglich mit kostenpflichtigen DLCs erweitert würden – sofern sich dann die Preise für die Spiele selbst reduzierten?




Geiz ist doch nicht so geil: Die große Mehrheit möchte lieber den Vollpreis für ein Spiel bezahlen, als es im Nachhinein mit DLCs zu komplettieren.

Beeinflusst die Verfügbarkeit von DLCs Ihr Kaufentscheidung bezüglich eines neuen PC-Spiels?




Die Kaufentscheidung für ein neues Spiel hängt kaum von möglichen DLCs ab. Viele Leser meiden gar Titel mit angekündigten Downloadinhalten.

Zusätzlich wollten wir wissen, zu welchen Spielen Sie Extra-DLCs erworben haben. Hier sind die fünf meistgenannten Titel:

1. Battlefield 3
2. Call of Duty: Black Ops
3. Call of Duty: Modern Warfare 2
4. Fallout: New Vegas
5. Deus Ex: Human Revolution

Dass **Battlefield 3** an der Spitze liegt, verwundert kaum – schließlich ist der Dice-Shooter eines der meistverkauften Spiele der letzten Monate. **Fallout: New Vegas** und **Deus Ex: Human Revolution** verfügen indes beide über exzellente DLCs.






Prädestiniert für das DLC-Geschäft: Bei der PC-Umsetzung des Kartenspiels **Magic the Gathering** kaufen Sie auf Steam Booster-Pakete – nur eben nicht aus echtem Papier.

hinzu – für sagenhafte 60 Deutsche Mark. Ebenfalls sehr beliebt in den 1990er-Jahren: das klassische Add-on. Für den Aufbau-Superhit **Anno 1602** erschien beispielsweise ein „Erweiterungsset" namens **Neue Inseln, Neue Abenteuer**. Hunderttausende Spieler erwarben das Paket samt Karteneditor – daran konnten auch die Bonusszenarien mit der Popgruppe „Die Prinzen" nichts ändern. Freilich waren die genannten Zusatzinhalte nur auf Datenträgern zu erwerben – an einen (schnellen) Internet-Download war damals noch nicht zu denken. Doch das sollte sich ändern ...

**Doom gilt gemeinhin** als Wegbereiter des Shooter-Genres. Doch id Softwares Dämonenschießerei trat auch einen ganz anderen Trend los: den der Modifikationen („Mods"). Diese von Fans erstellten, kostenlos verbreiteten Datenpakete fügten **Doom** neue Levels, Charaktere und Grafiken hinzu. Bis heute erfreuen sich solche Fanerweiterungen größter Beliebtheit – wie unser Special zum Thema „Mods für **Skyrim**" ab Seite 110 eindrucksvoll beweist. Den ersten kostenpflichtigen Download veröffentlichte aber eine ganz andere Firma: Microsoft. Der Windows-Konzern bot via Xbox-Live-Dienst im Jahre 2002 Bonuspakete für die Roboter-Action **Mech Assault** an. Ein durchaus mutiger Schritt: Denn für den Online-Service selbst verlangte man ohnehin bereits eine saftige Abogebühr von jährlich knapp 60 Euro. Zudem war die flächendeckende DSL-Internetversorgung in Deutschland damals noch ein Wunschtraum.

**Heute, also fast zehn Jahre später,** sieht die Sache schon ganz anders aus: Ob Handy, Laptop, Fernseher oder klassischer Heim-PC – nahezu jedes Gerät funkt fleißig und schnell ins weltweite Datennetz. Und das moderne Internet ist nicht nur ein gigantischer Informationspool, sondern auch das größte Einkaufszentrum der Welt: Online werden Abermilliarden Euro für Kleidung, Technik und eben auch Computerspiele ausgegeben. Letztere wandern nicht selten auf digitalem Wege gen Käufer-PC: Statt einer altmodischen Verpackung samt Installations-CD erwirbt man also das Recht, den jeweiligen Titel herunterzuladen. Hier kommen die DLCs ins PC-Spiel: Denn wer ganze Vollversionen aus dem Netz saugt, der sollte doch kein Problem damit haben, noch ein paar kleine Erweiterungen zu kaufen – so das Kalkül der Hersteller. Ergo gibt es aktuell kaum noch neue PC-Spiele, für die kein entsprechender DLC angeboten wird. Es klingt nach einer typischen Win-win-Situation: Die Publisher nehmen sukzessive mehr Geld ein und wir Spieler haben länger Spaß mit unseren Softwarekäufen. Dennoch geben fast 48 Prozent unserer Leser in einer Umfrage (siehe Kasten links unten) an, DLCs seien für sie reine Abzocke. Was also läuft schief? Und wo geht die Reise mit den kostenpflichtigen Zusatzinhalten hin? Wir suchen nach Antworten ...




Die Version 2.0 von **The Witcher 2** entfernt nicht nur Fehler, sondern fügt dem Spiel auch neue Inhalte wie ein Tutorial, eine Kampfarena und den „Dark Mode" hinzu.

## WAS BEDEUTET DAS?

**Fachbegriffe einfach und kurz erklärt:**

**ADD-IN** Ein Add-in verändert das zugehörige Hauptspiel – im Gegensatz zum Add-on –dauerhaft und irreversibel.

**ADD-ON** Ein Add-on erweitert ein Spiel um neue Inhalte und/oder Funktionen. Meist lässt sich ein Add-on problem- und rückstandslos wieder entfernen. Manche Add-ons laufen sogar ohne das Hauptspiel, also „Standalone".

**BOOSTER PACKS** Der Begriff Booster Pack stammt aus der Welt der (Sammel-)Kartenspiele und bezeichnet ein Erweiterungspaket, das dem Käufer spielerische Vorteile verschafft. Bei Computerspielen ist der Begriff nicht so gebräuchlich – außer bei Online-Spielen, in denen man sich zeitlich begrenzte „Boosts" (Vorteile) erkaufen kann.

**CONTENT-UPDATE** Ein Content- oder Inhalts-Update kommt meist kostenlos vom Hersteller und bringt neue Inhalte und Funktionen ins Spiel. Bestes Beispiel: **Team Fortress 2**

**DLC** Als DLC, Downloadable Content, Download Content oder Downloadinhalt werden erweiternde Inhalte bezeichnet, die aus dem Internet geladen und ins Spiel integriert werden können. In der Regel sind DLCs, anders als Content-Updates, mit Kosten verbunden.

**EXPANSION** Erweiterung oder Expansion ist der Oberbegriff für alle ein Spiel im Umfang vergrößernde Zusatzinstallationen. Darunter können auch Add-ons, DLCs und Ähnliches fallen. Beispiel: **Diablo Hellfire**.

**MIKROTRANSAKTIONEN** Vor allem Online-Spiele, die in der Anschaffung gratis sind und ohne Abo-Gebühren auskommen, setzen oft auf sogenannte Mikrotransaktionen. Dabei wandern gegen Kleinstbeträge oftmals nur kosmetische Spielinhalte wie Klamotten oder Waffen auf Ihren Rechner. Gängig zum Beispiel bei **Runes of Magic**.

**MOD(IFIKATION)** Mods verändern oder erweitern ein Spiel mal um ganz wenige und mal um Unmengen an neuen Inhalten – fast immer stammen sie aus der Fangemeinde und stehen kostenlos zum Download bereit.

**ONLINE-PASS** Dieser von EA geprägte Begriff bezeichnet einen Erstkäufercode, der den Zugriff auf alle Online-Funktionen ermöglicht. Damit soll der Gebrauchtspielemarkt torpediert werden – denn die Online-Pässe sind nur einmal einlösbar und kosten beim nachträglichen Erwerb um die 10 Euro.

**PATCH** Ein Patch korrigiert im Spiel auftauchende Probleme, Fehler oder Balancing-Unzulänglichkeiten.

**PLUG-INS** sind meist kleine Programmveränderungen, die über vom Entwickler vordefinierte Schnittstellen Anpassungen vornehmen. Berühmtes Beispiel: die stetigen Interface-Veränderungen bei **World of Warcraft**.

## EINEN SCHRITT WEITER: IPHONE, PS3 & XBOX

**Während PC-Spieler noch in unterschiedlichsten Online-Shops nach DLCs suchen, haben Konsolen- und Handynutzer jeweils nur eine zentrale Download-Anlaufstelle.**

Das Geschäft mit digitalen Gütern, die über das Internet vertrieben werden, wächst seit Jahren stetig. Klar, die Infrastruktur wird besser, die Kaufkraft der Generation der „Digital Natives" – also derjenigen, die mit Computer und Internet groß geworden sind – nimmt zu und das Vertrauen der Menschen in Onlinegeschäfte steigt zusehends. Nicht zuletzt trug aber vor allem eine Firma zum großen Erfolg der virtuellen Kaufläden bei: Apple. Dabei ist gar nicht mal die Verbreitung der i-Geräte das ausschlaggebende Kriterium, sondern vielmehr legte die zentrale und einheitliche Anlaufstelle des iTunes- beziehungsweise App-Stores den Grundstein zu diesem Erfolg. Eine einzelne Plattform ermöglicht den Zugang zu Millionen von Musikstücken, Zigtausenden von Videos und unzähligen Programmen und Apps – und der Account, um das alles mit einem simplen Klick oder Touch zu ergattern, ist ohnehin für die meisten Apple-Kunden Pflicht. Einfacher kann das Leben aus Verkäufersicht kaum sein. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch Microsoft und Sony (und irgendwie auch Nintendo) auf ihren Konsolen mit ähnlichen Modellen seit geraumer Zeit hausieren gehen. Der Xbox-Live-Marktplatz bietet längst nicht mehr nur DLCs oder Arcade-Spiele und zieht vielen Spielern schon allein durch den einfachen Zugang zu den kostenpflichtigen Inhalten das Geld aus der Tasche. Auf dieses System aufbauend haben es auch schon einige, auf einzelne Spiele begrenzte Download-Läden in die Konsolenwelt geschafft: Der **Rock Band**-Store etwa oder der „Singstore" zu Sonys beliebtem Karaokespiel **Singstar**. Das Modell Musikspiel, bei dem Sie günstig an das Grundprodukt kommen und die gewünschten Inhalte anschließend modular in Form von kleinen DLCs nachkaufen, ist allerdings kein Exportschlager; zumindest aber Apple und die App-Entwickler-Gemeinde hat das Potenzial einer solchen Modultechnik erkannt: Für die portablen Apfel-Geräte gibt es zahlreiche Programme und Spiele kostenlos, bei denen Sie Inhalte und Funktionen nachträglich einkaufen (müssen).




Im Singstore stellen sich PS3-Spieler ihren ganz eigenen Karaoke-Mix zusammen – für bares Geld!

So wird auch Windows 8 aussehen: Der Xbox Marketplace nach dem aktuellen System-Update.

**Kein Artikel über DLCs** kommt ohne das Wort Steam aus. Denn Valves Online-Shop ist zum Synonym für Spiele zum Herunterladen geworden. Eine durchaus erstaunliche Entwicklung, wenn man die umstrittenen Anfänge des Portals bedenkt: Ein Sturm der Entrüstung ging durch die Spielerschaft, als **Half-Life 2** Ende 2004 zwingend eine Steam-Verbindung voraussetzte. Doch der Mensch ist nicht immer so nachtragend, wie oft behauptet wird: Anno 2012 gibt es kaum noch PC-Besitzer, die nicht auf Steam nach Software stöbern. Und dort stoßen sie nicht selten auf DLCs unterschiedlichster Art und leider auch Qualität. Noch schwankender: die Preisgestaltung. Während einige Hersteller Kleinstbeträge für Zusatzinhalte verlangen, kosten Kartenpakete für **Call of Duty: Black Ops** im Schnitt 14 Euro. Ist das nun teuer oder preiswert? Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten. Denn die Branche experimentiert aktuell wild mit Geschäftsmodellen und Preispunkten herum. Kein Wunder, schließlich steckt die Idee „DLCs für Geld" vergleichsweise noch in den Kinderschuhen. Ganz im Gegensatz zu den Bezahlmöglichkeiten: War es früher nur Kreditkarteninhabern möglich, online Spiele und DLCs zu erwerben, gibt es nun deutlich mehr Finanzierungsoptionen. Sehr beliebt ist die Zahlung mittels einer sogenannten Paysafecard: Für ein frei wählbares Guthaben erhalten Sie einen PIN-Code, der Ihnen wiederum den entsprechenden Betrag im Steam-Shop gutschreibt. Die Vorteile dieser Methode: Paysafecards werden vielerorts angeboten (unter anderem in Drogeriemärkten) und man kann sie ohne die Angabe irgendwelcher persönlicher Daten nutzen. Letzteres ist besonders wichtig: Denn viele deutsche Spieler hegen ein gesundes Misstrauen gegenüber Online-Shops. Kein Wunder, schließlich gab es in letzter Zeit genügend Datenklau-Skandale wie etwa den fatalen Hack von Sonys PlayStation Network.

**Apropos PlayStation:** Die aktuellen Konsolen sind dem PC in Sachen DLCs bereits einen gewaltigen Schritt voraus: Sie bieten dem Nutzer eine zentrale Anlaufstelle für Downloads. Denn Steam ist zwar der bekannteste, aber beileibe nicht der einzige DLC-Händler: Wissen Sie spontan, ob man die Zusatzinhalte für **Need for Speed: Shift 2** direkt aus dem Spiel heraus, nur bei EAs Origin oder auch bei Steam erwerben kann? Diese Marktfragmentierung dürfte sich

INTERVIEW MIT **MARTIN LORBER**

## „Jeder kann selbst entscheiden, ob er einen DLC kauft!"

**PC Games:** EA bringt zu nahezu jedem Spiel auch DLC heraus. Ist das eine festgelegte Firmenstrategie?
**Lorber:** „Ja, alle Spiele von uns haben inzwischen eine digitale Komponente. Die gesamten ‚digitalen' Angebote – auch die DLCs – sind ein essenzieller Teil unserer Strategie und ein integraler Bestandteil unserer Angebote."
**PC Games:** Zu **Need for Speed** gibt es auch DLCs, die einfach alle Autos freischalten – für echtes Geld! Früher nannte man so etwas noch „Cheat" und es war kostenlos. Warum wird nun Geld verlangt?
**Lorber:** „Ich denke, es kann jeder selbst entscheiden, ob er das Angebot wahrnehmen möchte und sich diese DLCs kauft oder nicht."
**PC Games:** Wie wichtig sind für EA die Einnahmen aus digitalen DLC-Verkäufen in Relation zum traditionellen Boxed-Geschäft?
**Lorber:** „EA erzielte im vergangenen Jahr mit Online-Inhalten einen Umsatz von 750 Mio. US-Dollar. Darin sind unter anderem DLCs, Spiele für Mobiltelefone, reine Online-Games und Microtransactions enthalten. Wir erwarten für dieses Jahr eine Steigerung auf 1 Mrd. US-Dollar."
**PC Games:** Viele unserer Leser halten DLCs für reine Abzocke der Spielehersteller. Was entgegnen Sie?
**Lorber:** „Wir bieten den Spielern inzwischen ein lange andauerndes Spielerlebnis, nicht nur punktuelle Launches. Die Gamer beschäftigen sich heute viel länger mit den Spielen und dafür bieten DLCs aktualisierte und neue Inhalte."
**PC Games:** Wie sehen Sie die Zukunft der DLCs: Könnte es gar ein modulares **FIFA** geben, bei dem der Spieler per DLC seine Stadien und Mannschaften dazukauft, während das Basisspiel gratis ist?
**Lorber:** „Es wird auch in Zukunft vollwertige und vollständige Spiele wie **FIFA** geben, die man auch ohne Zusatzangebote spielen kann und Spaß daran hat."



Martin Lorber ist Pressesprecher bei Electronic Arts




Die deutsche, geschnittene Version von **Dead Space 2** ist nicht mit dem DLC **Severed** kompatibel ...

... enthällt aber einen Download-Code für eine spezielle, arg unpassende **Dragon Age 2**-Rüstung.

auch in naher Zukunft nicht ändern. Schließlich verdient der jeweilige Händler am Verkauf eines DLCs mit (im Falle des Appstores gehen zum Beispiel 30 Prozent an Apple) – und wenn's um Finanzen geht, ist sich jeder Publisher selbst der nächste. Überhaupt regiert Geld die DLC-Welt: Denn durch diese neue Einnahmequelle versuchen viele Publisher, ihre explodierenden Produktionskosten aufzufangen. Wie praktisch für die Activisions dieser Welt, dass sich auch der private Weiterverkauf von gebrauchten Spielen (an denen der Hersteller ja keinen Cent verdient) prima durch DLCs erschweren lässt: Download-Inhalte sind stets an einen Account gebunden, eine Weitergabe wird so unmöglich gemacht.

**Und was ist mit dem Wohl** der Konsumenten? Das gerät leider oft zur Nebensache! Diese Aussage stützen wir nicht auf die miese Qualität einiger DLCs – es gibt nämlich auch verdammt gute, wie die folgenden sechs Seiten unseres Specials beweisen. Vielmehr wird man das Gefühl nicht los, dass einige Hersteller absichtlich Dinge aus ihren Produkten herausnehmen, um uns Spieler später ein zweites Mal zur Kasse bitten zu können. Aktuelles Negativbeispiel auf der Xbox 360: Microsofts **Gears of War 3**-Waffensets für knapp 4 Euro. Das Unverfrorene daran: Die Knarren waren in der Beta sechs Monate (!) vor Release noch enthalten, befinden sich bereits auf der Spieldisc und werden lediglich durch eine 108-kByte-Datei freigeschaltet. Das ist in etwa so, als ob Sie den Scheibenwischer Ihres Autos erst verwenden dürfen, wenn Sie nochmals Geld an den Hersteller überweisen – absurd!

**Auch die USK macht den** Spielern gelegentlich einen Strich durch die DLC-Rechnung: So können etwa Besitzer der deutschen, geschnittenen Fassung von **Dead Space 2** die Zusatzepisode **Severed** gar nicht erst erleben – sie ist inkompatibel mit der hiesigen Version.

Trotz all dieser Stolpersteine sind DLCs oftmals auch ein wahrer Software-Segen: Sie verlängern die Zeit, die man mit seinem Lieblingsspiel verbringen kann. Sie fügen oftmals Verbesserungen ins eigentliche Hauptspiel ein. Sie geben einem die Wahl, welche Boni man sich zusätzlich leisten möchte. Allerdings sollten sich die Publisher über eines im Klaren sein: Der Konsument ist nicht dumm – und er lässt sich dementsprechend nicht als DLC-Versuchskaninchen missbrauchen. Wir empfehlen Ihnen an dieser Stelle einen Blick auf **Upgrade Complete** (http://armorgames.com/play/3955/upgrade-complete) – eine herrliche Parodie auf den Wahn der Publisher, Spiele modular zu verkaufen.

Wie also sieht die Zukunft der DLCs aus? Werden sie wieder aussterben oder die Spielewelt regieren? Ganz ehrlich: Das weiß keiner! Und wenn es doch jemand wüsste, er oder sie würde Ihnen die Info verkaufen, womöglich als DLC. ❑

## STREITGESPRÄCH ZUM THEMA KOSTENPFLICHTIGE DOWNLOAD-INHALTE

### „Ich habe eine Zukunft vor Augen, in der es Basisversionen gibt – gratis!“



*Jürgen Krauß*

Derzeit tummeln sich auf dem DLC-Markt leider noch viel zu viele Mogelpackungen, aber der grundsätzliche Trend zum Zusatzinhalt ist doch etwas sehr Feines. Vielleicht sehe ich das auch verklärt optimistisch, aber ich habe eine Zukunft vor Augen, in der es keine Demos mehr, dafür aber kostengünstige oder gar -lose Basisversionen von Spielen gibt; Levels, Rätsel, andere Texturen oder eine alternative Sprachausgabe können dann je nach Belieben in Paketform häppchenweise hinzugekauft werden. Mal ehrlich: Wer durchforstet schon wirklich jedes Spiel bis in den letzten Winkel? Wäre es tatsächlich so schlimm, wenn manche Ecken eben kostenpflichtig wären? Mir fallen spontan Dutzende Spiele ein, bei denen ich es nicht gemerkt hätte, ob der letzte Level überhaupt vorhanden ist oder nicht! Bei den wenigen Titeln, die mich aufrichtig interessieren, kann ich dann ja immer noch alle Module hinzukaufen – nur müssen am Ende die Kosten im Rahmen bleiben. Ein fantastischer Anfang, um solch ein Modell mal probehalber auf den Weg zu bringen, wäre **Call of Duty**: Ich fände es prima, nein sogar über alle Maßen fantastisch, wenn Activision sich dazu durchringen würde, nicht 60 Euro für das gesamte Spiel zu verlangen, sondern Einzelspieler-Kampagne, Koop-Teil und Mehrspieler-Part für jeweils 20 Euro zu verhökern. Das würde das Thema DLC auf die nächste Evolutionsstufe bringen.

### „Angeboten werden DLCs, die den schnellen Euro bringen!“

*Thorsten Küchler*

Der Mensch ist gierig! Das kann man nicht nur an jedem x-beliebigen Büffet beobachten, sondern auch beim DLC-Geschäftsgebaren der Spielehersteller: Ob völlig überteuertes Bonus-Fahrzeug oder unnützer Klamottenkram – angeboten wird, was den schnellen Euro bringt. Daran zu glauben, dass Milliardenkonzerne wie EA oder Activision das Wohl des Konsumenten als höchstes Gut ansehen, halte ich für romantisch verklärt. Vielmehr sollen Aktionäre gesättigt, sündhaft teure Gehälter bezahlt und pompöse Gewinne verkündet werden. Beweise gefällig? Beim Blick in den (nur für Presse und Entwickler) zugänglichen Preview-Marktplatz der Xbox 360 fällt immer wieder auf: Da gibt es DLCs – und zwar zu Spielen, die teilweise erst in einem halben Jahr auf den Markt kommen. Das passt so gar nicht zur regelmäßig erzählten Mär vom „in letzter Minute und aus Zeitnot“ gestrichenen Spielelement, die viele Hersteller gerne herunterbeten. Und die Sache mit dem „modularen Produkt“, das ich mir individuell zusammensetzen kann, kollidiert konsequent mit meiner Definition von Spielspaß: Denn der soll mich gerne überraschen, sich als kohärentes Ganzes präsentieren, eben als kreatives Werk – und nicht als Steckbaukasten. In keinem anderen Medium käme man auf die Idee, Kunst häppchenweise zu verkaufen – also sollten wir das auch nicht tun. Sonst bleibt die Spieleindustrie das, was sie aktuell ist, eine Industrie.

# Die besten Solo-DLCs

## ... diese Erweiterungen für Einzelspieler empfehlen wir!

GTA 4

## The Ballad of Gay Tony & The Lost and Damned

Rockstar Games macht keine halben Sachen – und dementsprechend sind auch die beiden DLCs zu **GTA 4** fast schon größenwahnsinnig umfangreich. Die Zusatzpakete bringen gemeinsam über 6 GByte auf die Datenwaage und bieten jeweils knapp 10 Stunden Spielspaß. Dabei könnten **The Ballad of Gay Tony** und **The Lost and Damned** unterschiedlicher nicht sein: Während die Story um den homosexuellen Discobesitzer Tony absurde Gags am laufenden Band liefert, wird das Schicksal des rüpelhaften „The Lost Motorcycle Club" fast schon deprimierend düster erzählt.

Beide DLCs fügen **GTA 4** neue Geschichten hinzu, spielen aber immer noch im bekannten Liberty City. Überhaupt hält sich Rockstar mit inhaltlichen Innovationen zurück und setzt stattdessen auf seine Charaktere: Und die sind wieder einmal derart brillant gezeichnet, dass man sich fragt, warum andere Entwickler so etwas nicht hinbekommen. Wer keine Lust auf Downloads aus dem Internet hat, der kann **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** auch im Zweierpack erwerben: Das Ganze heißt dann **Episodes of Liberty City** und kostet aktuell knapp 22 Euro – ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten. ❑

AKTUELLER PREIS: Jeweils ca. € 15,-


Sie spielen nicht den titelgebenden Gay Tony, sondern seinen treuen Kumpel Luis Fernando Lopez (rechts im Bild).


Passend zur Biker-Thematik heizen Sie in **The Lost and Damned** mit einem Feuerstuhl durch Liberty City.



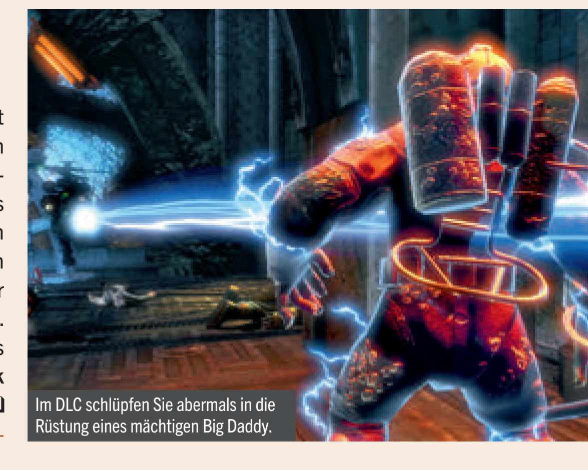
**Thorsten meint:**
Die beiden **GTA**-Bonusepisoden sind für mich so etwas wie der Heilige Gral unter den DLCs: Umfangreich, spannend, innovativ, unterhaltsam – genau so müssen kostenpflichtige Downloads aussehen! Mit persönlich gefällt dabei **The Ballad of Gay Tony** deutlich besser, weil der kunterbunte Action-Spaß an die guten alten **Vice City**-Zeiten erinnert. **The Lost and Damned** schlägt hingegen deutlich ernstere Töne an, wirkt erwachsener, aber eben auch weniger humorvoll. Schlussendlich kann man nur den Hut vor Rockstar ziehen und Ihnen empfehlen: Kaufen Sie sich das Paket mit beiden DLCs – Sie werden es nicht bereuen!

BIOSHOCK 2

## Minerva's Den

Ja, **Bioshock 2** war angesichts des überragenden Vorgängers etwas ernüchternd. Aber dieser exzellente DLC entschädigt dafür – denn er ist besser als das Hauptspiel! Besonders die Story ist ebenso spannend wie einfallsreich: Sie spazieren unter dem Codenamen „Subjekt Sigma" durch einen bislang unbekannten Bereich der Unterwasserstadt Rapture und suchen nach einem geheimnisvollen Zentralcomputer. Doch der Schein trügt: Gegen Ende der knapp dreistündigen Handlung sorgen einige verblüffende Wendungen für zahlreiche Aha-Momente. Spielerisch wird ebenfalls Gewitztes geboten: Mit dem brandneuen Ionen-Laser braten Sie Ihren Gegnern Löcher in die Stahlrüstung, das „Gravity Well"-Plasmid lässt hingegen ein Schwarzes Loch entstehen, das Feinde ansaugt. Ansonsten haben die Entwickler nur Detailveränderungen bei den Gegnertypen vorgenommen, die aber weder positiv noch negativ ins Gewicht fallen. Für schlappe 5 Euro ist **Minerva's Den** ein echtes DLC-Schnäppchen, das wirklich jeder **Bioshock 2**-Besitzer erwerben sollte. ❑

AKTUELLER PREIS: € 5,-


Im DLC schlüpfen Sie abermals in die Rüstung eines mächtigen Big Daddy.

## ... und vor diesen warnen wir!

MAFIA 2

### Jimmy's Vendetta



Dieser DLC passt sich der enttäuschenden Qualität des Hauptspiels an – und sein Titel ist Programm. Als Ganove Jimmy rächen Sie sich an den Verrätern, die Sie in den virtuellen Knast gebracht haben. Schade nur, dass es keinerlei Zwischensequenzen gibt – die Handlung wird durch Texttafeln erzählt. Sparen Sie sich also den Kauf. Wer unbedingt einen **Mafia 2**-DLC spielen will, der sollte stattdessen lieber **Joe's Adventure** erwerben.

RED FACTION: ARMAGEDDON

### Der Weg zum Krieg



Diesem Einzelspieler-DLC merkt man an, dass Entwickler Volition nach den miesen Verkaufszahlen des Hauptspiels hier eher unmotiviert zur Sache gegangen ist. Die vier enthaltenen Solo-Missionen dauern gerade mal eine Stunde und sind an Langeweile kaum zu überbieten – angesichts des Preises von 6 Euro ein schlechter Witz. Auch die nett gemeinte Story versinkt schnell im allgemeinen Explosionschaos. Einziger Lichtblick in **Der Weg zum Krieg**: Die neue Shard Gun, die Trümmer zu einem Klumpen ansammelt, den Sie dann auf Ihre Gegner schleudern können.

DRAGON AGE: ORIGINS / DRAGON AGE 2

## Ultimate Edition & Das Zeichen der Assassinin

Mit **Dragon Age: Origins** stieg Bioware ins kommerzielle DLC-Geschäft ein – und verärgerte die Spieler mit unnützen Zusätzen sowie dreister DLC-Werbung im Hauptspiel. Das Unternehmen machte dies später durch die Veröffentlichung der **Ultimate Edition** wett: Zum fairen Preis enthält diese Box **Origins** plus das Add-on **Awakening** und alle neun Mini-Erweiterungen, darunter auch die guten DLCs **Lelianas Lied** und **In Stein gefangen**. Bei **Dragon Age 2** fiel Bioware wieder mit zwei lustlosen Item-Paketen und dem lahmen **Das Vermächtnis** negativ auf, veröffentlichte aber Ende 2011 auch **Das Zeichen der Assassinin**, das einen neuen Charakter und eine überaus spannende Meuchelmörder-Geschichte beinhaltet. ❑

AKTUELLE PREISE:
Dragon Age Ultimate Edition (€ 30,-)
Dragon Age 2: Zeichen d. Assassinin (€ 10,-)



Die Elfendiebin Tallis steht im Mittelpunkt von **Dragon Age 2: Das Zeichen der Assassinin**, dem bislang besten DLC für das Bioware-Rollenspiel.

FALLOUT 3 / FALLOUT: NEW VEGAS

## GOTY & Ultimate Edition



Es lohnt sich nicht, für eines der beiden **Fallout**-Spiele noch einzelne DLCs zu kaufen – greifen Sie stattdessen lieber zur GOTY- bzw Ultimate Edition (**New Vegas**). Letztere erscheint am 10. Februar.

Für die Open-World-RPGs **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** sind reichlich Einzelspieler-DLCs erschienen, die für Dutzende zusätzliche Spielstunden sorgen. Das geniale **Fallout 3** sollte man ohne den DLC **Broken Steel** gar nicht erst anrühren – er hebt die Levelgrenze an und setzt die Hauptstory fort, wie ein kleines Add-on. Kaufen Sie **Fallout 3** einfach als Game of the Year-Edition, da sind alle DLCs schon dabei! Auch für das gute **Fallout: New Vegas** sind mehrere DLCs erschienen – sie heben ebenfalls die Levelgrenze an und fügen viele neue Inhalte hinzu. Tipp: Am 10. Februar 2012 erscheint **New Vegas** als neu aufgelegte Ultimate Edition – erstmals 100% ungekürzt in Deutschland und inklusive aller DLCs! ❑

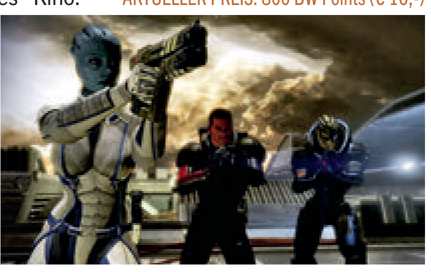
AKTUELLE PREISE:
Fallout 3 Game of the Year Edition (15 Euro)
Fallout: New Vegas Ultimate Edition (35 Euro)

MASS EFFECT 2

## Shadow Broker

Das kostenpflichtige Mini-Add-on **Shadow Broker** führt die Nebenhandlung rund um Liara fort und schließt einige lose Handlungsstränge aus **Mass Effect 1** und **2** ab. Die etwa zwei gebotenenen Spielstunden sind großes Kino: Reichlich Action, gefühlvolle Dialoge, ein knackiger Bosskampf und sogar eine rasante Verfolgungsjagd in einem Schwebetaxi zeigen **Mass Effect** in Bestform. Allein: Diese Handlung hätte ins Hauptspiel gehört, sie den normalen Käufern vorzuenthalten und als DLC auszuklammern, hat viele Fans verärgert und Bioware den Vorwurf der Geldmacherei eingebracht. Und dies völlig zu Recht. ❑

AKTUELLER PREIS: 800 BW Points (€ 10,-)



TOTAL WAR: SHOGUN 2

## Rise of the Samurai

Die DLC-Kampagne krempelt die vertraute Strategiekarte des feudalen Japans um. Als Oberhaupt einer von sechs Familien begründen Sie 400 Jahre vor den Geschehnissen des Hauptspiels die Diktatur des Kriegeradels (Shogunat). Den hervorragenden Mix aus Rundenmodus und Echtzeit-Schlachten ergänzt der DLC um jeweils 16 neue Einheiten und Forschungsoptionen. Abseits der Kämpfe befehligen Sie neue Agenten, um gegnerische Generäle und Städte zu konvertieren oder Armeen. Für kleines Geld bekommen Sie mit **Rise of the Samurai** überraschend viel Spiel: Bis Sie sich zum Shogun küren, vergehen viele unterhaltsame Stunden. ❑

AKTUELLER PREIS: ca. € 7,-



FALLOUT 3

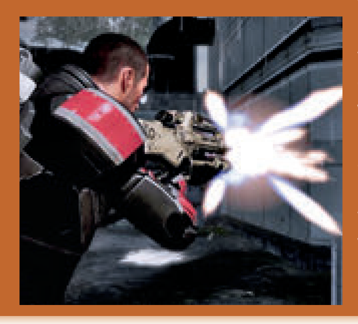
### Mothership Zeta



Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, diesen DLC separat für 10 Euro zu erwerben: Denn zum einen gibt es das großartige **Fallout 3** inklusive aller Add-ons inzwischen für 15 Euro (siehe oben) und zum anderen ist **Mothership Zeta** mittelmäßig. Dabei hätte die Grundidee viel hergegeben: Sie werden auf ein Alien-Raumschiff verfrachtet und müssen wieder entkommen. Was folgt, sind langweilige Kämpfe in langweiligen Korridoren gegen langweilige Feinde. Ebenfalls mau: Der DLC verbessert das Hauptspiel in keinster Weise – das kann Bethesda viel besser!

MASS EFFECT 2

### Arrival



Hatten sich manche Spieler schon darüber geärgert, dass Bioware mit **Shadow Broker** wichtige Handlungselemente als kostenpflichtigen DLC nachschob, setzte das letzte Download-Paket **Arrival** (ca. 7 Euro) noch einen drauf: Dieser kurze und recht langweilige DLC fügt der Hauptstory ein neues Element hinzu, das sogar in **Mass Effect 3** aufgegriffen wird. Ärgerlich! Zudem hat Bioware schon von Release an weitere DLCs für **Mass Effect 2** veröffentlicht, darunter diverse Nebenmissionen von schwankender Qualität sowie verschiedenste Zusatzwaffen und überflüssige Rüstungsteile.

# Die besten Multiplayer-DLCs

## ... diese Erweiterungen erfreuen alle Onlinespieler!



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

### Vietnam

Es war ein Schlag ins Gesicht von Activision: Auf der E3 2010 kündigte EAs Konkurrent mit viel Getöse **Call of Duty: Black Ops** an – unter anderem mit Einsätzen in Vietnam. Und EA legte rotzfrech mit der Ankündigung von **Bad Company 2: Vietnam** nach, einer umfangreichen Mehrspieler-Erweiterung für den beliebten Shooter. Sie bringt ein komplett neues Setting, fünf neue Maps, 15 Waffen, sechs neue Fahr- und Flugzeuge sowie jede Menge stimmungsvoller Musiktitel mit sich. Die plärren aus virtuellen Radios, während sich die Spieler in der Rolle von US-Soldaten und Vietcong-Truppen hitzige Gefechte liefern. Durch die brandneue Waffenklasse Flammenwerfer und den Verzicht auf neuartige Gadgets wie Flugdrohnen oder Taschen-Sensoren, bietet die Erweiterung ein zwar bekanntes Spielerlebnis, das aber martialischer und hektischer verläuft als im Hauptspiel. Zwar kranken manche Maps im Rush-Modus an Balancing-Problemen, dennoch ist **Bad Company 2: Vietnam** ein mustergültiges Beispiel dafür, wie ein DLC auszusehen hat. Und auch heute noch erfreut sich die **Vietnam**-Erweiterung größter Beliebtheit in der Community. Sie werden also noch lange Mitspieler finden. Wer **Bad Company 2** besitzt, der muss auch **Vietnam** haben! ❑

AKTUELLER PREIS: € 12,99


Die Flammenwerfer als neue Waffenklasse machten Gefechte auf kurze Distanzen zur brandgefährlichen Angelegenheit.


Mit dem vergilbten Farben und der tollen Musik versprüht die Erweiterung viel Atmosphäre!

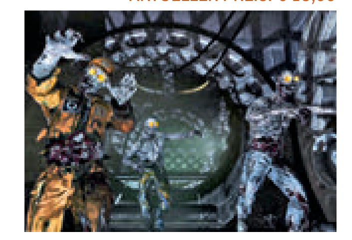

**Sebastian meint:**
Das Schönste an **Vietnam** ist für mich nicht die eindrucksvolle Liste an neuen Maps, Waffen und Fahrzeugen. Für mich ist die größte Leistung, dass Entwickler DICE aus einem Shooter mit modernen Setting einen stimmungsvollen Ausflug in die 60er machte. Die Erweiterung ist außerdem eine tolle Zeitreise nach 2004, als ich viel Zeit damit verbrannte, **Battlefield: Vietnam** zu spielen, anstatt mich meinem Studium zu widmen. Ganz an das Feeling des **Battlefield**-Klassikers kommt die Erweiterung zwar nicht heran, dennoch ist das Gebotene einfach stimmig, unterhaltsam und fair bepreist. Liebes DICE-Team, mehr davon!

CALL OF DUTY: BLACK OPS

### Rezurrection

Die **Call of Duty**-Reihe mag sich bei PC-Spielern nicht allergrößter Beliebtheit erfreuen und die Serien-Ableger des Studios Treyarch gelten obendrein als stets nicht ganz so gut wie die von Infinity Ward. Und dennoch müssen wir hier eine Lanze für Treyarch brechen. Denn mit dem Zombie-Modus, einer Koop-Ballerei, schuf das Team einen cleveren, eigenwilligen und bei vielen Spielern sehr beliebten Bonus-Modus. Und mit dem Rezurrection-Paket erhalten Sie fünf neue Zombie Maps. Wirklich neu ist aber nur die abgedrehte Mond-Karte. Die anderen vier stammen aus **World at War**, waren aber für Deutsche bislang nicht spielbar. ❑

AKTUELLER PREIS: € 13,99

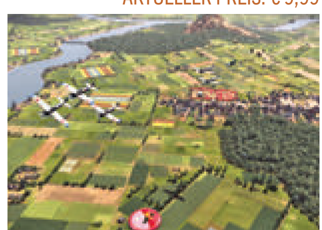


RUSE

### The Pack of the Rising Sun

Der innovative Titel von Eugen Systems (**Wargame: European Escalation**) brachte frischen Wind ins Echtzeit-Strategie-Genre, war im Solo-Part aber kaum mehr als ein umfangreiches, zugegebenermaßen spaßiges, Tutorial für den genialen Mehrspielermodus. Für Letzteren veröffentlichten die Entwickler zwei Mehrspieler-DLCs, die von Fans begeisternd aufgenommen wurden, jedoch recht teuer waren. Das **Chimera**-Paket (€ 6,99) brachte zumindest ein paar neue Maps und Operationen mit sich. Ebenfalls teuer aber genial: Der **Rising Sun**-DLC fügte Japan als spielbare Nation in sämtlichen Modi hinzu, inklusiver neuer Einheiten und Fabriken. ❑

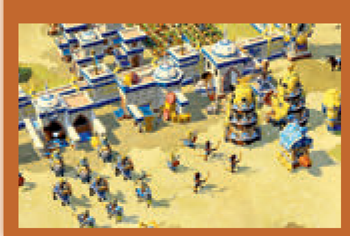
AKTUELLER PREIS: € 9,99



## ... und vor diesen warnen wir!

AGE OF EMPIRES ONLINE

### Zivilisations-Packs



An sich ist **Age of Empires Online** kostenlos spielbar. Das fiese daran ist nur, dass man ohne zu zahlen nicht an alle Spielinhalte rankommt, was einem das Spiel auch ständig mit Infomeldungen vorexerziert! Wer sämtliche Spielinhalte nutzen möchte, muss horrende 20 Euro berappen. Der Oberknüller: Diese sogenannten Zivilisations-Packs muss man für jedes Volk (im Moment drei, ein viertes ist geplant) einzeln kaufen!

CRYSIS 2

### Map-Packs



Statt die Verbindungsprobleme des Mehrspielermodus von **Crysis 2** zu lösen und die Schlupflöcher für die zahllosen Cheater zu stopfen, veröffentlichte EA wenige Monate nach Release das **Vergeltungs-** und **Dezimierungs-Pack**, womit **Crysis 2**-Besitzer für jeweils 10 Euro vier neue Karten erhielten. Die DLCs waren nicht nur überteuert, sondern litten auch unter Problemen mit dem Online-Shop (Origin gab es damals noch nicht) und der Installation. Als die Maps endlich liefen, waren die Spieler längst weitergezogen und die wenigen zur Verfügung gestellten Server gähnend leer.

LEFT 4 DEAD 1 & 2

# The Sacrifice

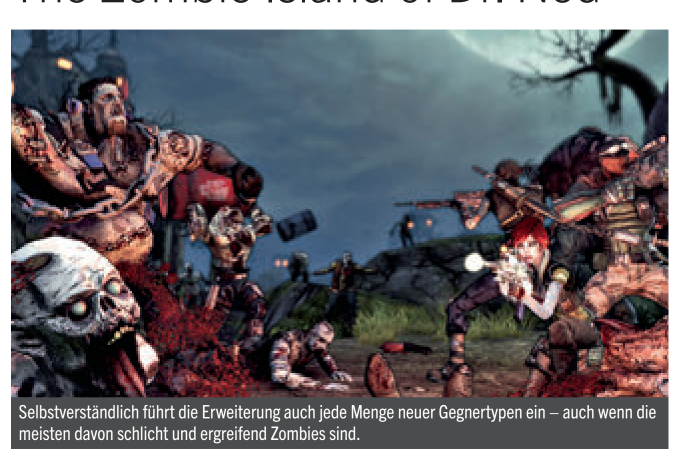
Dieser Downloadinhalt ist allein schon deswegen bemerkenswert, weil er sowohl für **Left 4 Dead** als auch für den Nachfolger **Left 4 Dead 2** erhältlich ist –dabei kommt der DLC sogar, von den unterschiedlichen Superinfizierten und Waffen einmal abgesehen, inhaltsgleich daher. In beiden Fällen schlüpfen Sie also in die Haut der vier Überlebenden aus dem ersten Teil der Untotenhatz, Francis, Zoey, Bill und Louis, und erfahren, wie es zu den Ereignissen im vorher schon erschienenen **Left 4 Dead 2**-DLC **The Passing** kam. Am Ende der Kampagne muss sich einer aus der Gruppe für das Überleben den anderen opfern – dieses Ereignis verpasst dem Downloadpaket auch den Namen „The Sacrifice". ❑

AKTUELLER PREIS: Gratis


Für viele Fans ist die Spieler-Truppe aus dem ersten Teil die weit sympatischere – schön also, dass **The Sacrifice** moderne Technik und Spielelemente mit den alteingesessenen Charakteren mischt.

BORDERLANDS

# The Zombie Island of Dr. Ned


Selbstverständlich führt die Erweiterung auch jede Menge neuer Gegnertypen ein – auch wenn die meisten davon schlicht und ergreifend Zombies sind.

Der kreative Koop-Shooter Borderlands musste seinerzeit viel Kritik für eine müde Story und mangelnde Abwechslung einstecken. Genau diesen Problemen widmet sich **The Zombie Island of Dr. Ned**. In dem neuen Gebiet wimmelt es nicht nur von Untoten, sondern auch vor abwechslungsreichen Aufgaben und vielen lustigen Handlungssträngen. Freilich erkunden Sie das Abenteuer am besten wie auch das Hauptspiel in einer Vierergruppe.

Diesen äußerst empfehlenswerten Downloadinhalt einzeln zu kaufen, ist natürlich ziemlicher Unfug, greifen Sie lieber zum DLC-Komplettpaket für 24 Euro, der auch die anderen drei **Borderlands**-Erweiterungen enthält, oder zur Game-of-the-Year-Edition (inklusive Hauptspiel) für 30 Euro. ❑

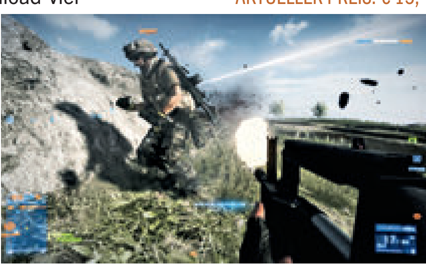
AKTUELLER PREIS: € 8,-

BATTLEFIELD 3

# Back to Karkand

Für Vorbesteller umsonst, für Spätentscheider für 15 Euro, für alle aber äußerst lohnenswert – zwar ist **Back to Karkand** nicht wie das **Vietnam**-Add-on für den Vorgänger ein Komplettumbau, dafür aber wandern beim Download vier neue Karten, vier neue Fahrzeuge, zehn neue Waffen, ein neuer Spielmodus und ein erweitertes Freischaltsystem mit Aufträgen auf Ihre Festplatte. Vieles davon werden Schlachtfeldveteranen aus alten **Battlefield 2**-Tagen wiedererkennen, von einfachem Recycling kann aber keine Rede sein: Das Paket wirkt frisch, ausbalanciert und überrascht mit mehr Zerstörungsmöglichkeiten als das Hauptspiel. ❑

AKTUELLER PREIS: € 15,-

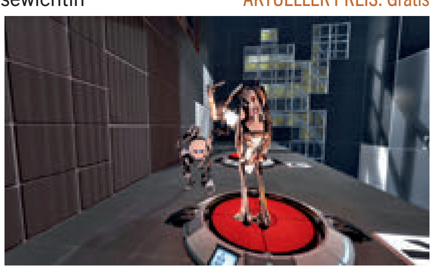


PORTAL 2

# Peer Review

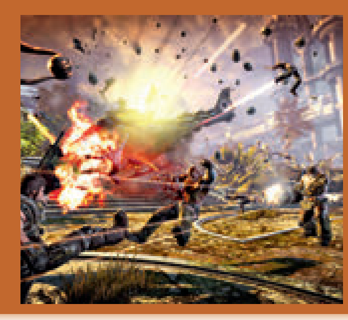
Valve ist bekannt dafür, seine Spiele mit kostenlosen neuen Inhalten zu versorgen, so geschehen bei **Team Fortress 2**. Auch der spaßige Koop-Modus des Puzzlespiels **Portal 2** erhielt eine Erweiterung für lau. In **Peer Review** hetzt KI-Bösewichtin Glados zwei Spieler in Gestalt der Roboter Atlas und P-Body durch neun Testkammern. Die frischen Levels unterhalten gut zwei Stunden lang und bieten einige neue Rätselvarianten. Außerdem führt das automatisch beim Spielstart bezogene Update den Challenge-Modus ein, in dem Sie sich möglichst schnell durch das Spiel rätseln und ihre Bestzeiten in eine Online-Rangliste eintragen. Prima! ❑

AKTUELLER PREIS: Gratis



BULLETSTORM

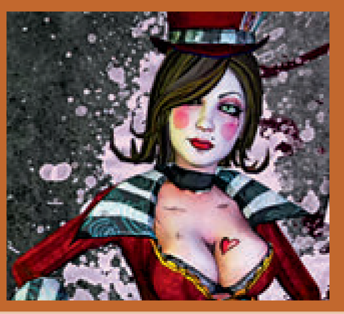
## Gun Sonata



Wer sich über den Marktplatz von Games for Windows Live die **Bulletstorm**-Erweiterung **Gun Sonata** ergattert, ist nicht nur 10 Euro ärmer, sondern vielleicht auch etwas verwundert: Statt, wie nach dem Titel vielleicht anzunehmen, neuer Waffen, die das Spielerlebnis wirklich aufgebohrt, verändert und erweitert hätten, gibt's lediglich zwei frische Peitschenfarben, zwei Karten für den Echo-Spielmodus und drei Karten für die Anarchie-Spielvariante. Gut, es mag schlimmere DLC-Deals geben, aber für den Preis hätten wir uns da doch etwas mehr erhofft!

BORDERLANDS

## MM's Underdome Riot



Der zweite von den insgesamt vier **Borderlands**-DLCs heißt **Mad Moxxi's Underdome Riot** und ist alles andere als empfehlenswert. Für aktuell noch immer 8 Euro gibt's nicht viel mehr als ein paar sehr abwechslungsarme Arena-Kämpfe auf den Schirm. Story? Fehlanzeige. Einzig die zwei als Belohnung winkenden Skillpunkte und das „Ich kann Waffen ab sofort in einer Bank wegsperren"-Feature sind erwähnenswert, der unangenehm hohe Schwierigkeitsgrad macht aber selbst die Freude darüber zunichte. Fazit: Im Paket okay, einzeln aber Finger weg!

# Die besten Mini-DLCs

## ... diese kleinen, aber feinen Erweiterungen empfehlen wir!

CIVILIZATION 5

### Szenarien, Zivilisationen und neue Weltwunder

Seit der Veröffentlichung von **Civilization 5** im September 2010 kümmerte sich Entwickler Firaxis konsequent um neuen Nachschub, der nunmehr bereits insgesamt elf DLCs umfasst. Besonders interessant sind dabei die zahlreichen Zivilisations-Päckchen, die (mit Ausnahme der Babylonier-Erweiterung) neben einem neuen Volk samt eigener Besonderheiten auch jeweils eine dazugehörige Szenariokarte mitliefern, auf der es um die frisch erworbene Zivilisation geht. So können Sie beispielweise die Raubzüge der Wikinger nachempfinden oder sich zu Zeiten der Entdeckung Amerikas als Inka gegen die einfallenden Spanier zur Wehr setzen. Ebenfalls empfehlenswert ist das **Wonders of the Ancient World Scenario Pack**, das das Hauptspiel zum einen um drei Weltwunder der Antike (Mausoleum von Halikarnassos, Zeus-Statue und Tempel der Artemis) erweitert und zum anderen das Szenario „Wonders of the Ancient World“ hinzufügt. Als eine von fünf antiken Zivilisationen treten Sie darin in einem Wettstreit gegen Ihre Gegenspieler an, um den Titel als größter Weltwunder-Bauherr abzusahnen. Sollten Sie **Civ 5** noch nicht besitzen, empfehlen wir Ihnen gleich den Kauf der GotY-Edition, die bis auf zwei Stück (beide abgebildet) alle DLCs beinhaltet! ❑

AKTUELLER PREIS: Jeweils € 2,99 - € 4,99


Das **Civilization and Scenario Pack: Korea** erweitert **Civ 5** um Korea als spielbare Zivilisation und deren Raketenwerfer-Spezialeinheit Hwacha'a.


Neben einem Szenario fügt das **Wonders of the Ancient World Scenario Pack** die hier gezeigten Weltwunder hinzu.


**Viktor meint:**
Auch wenn mir ein klassisches Add-on wie zu Zeiten von **Civilization 4** lieber gewesen wäre, sind die DLC-Angebote von Firaxis eine absolut faire Sache. Die Szenarien fesseln jeweils mehrere Stunden und die zusätzlichen Völker und Weltwunder sind vor allem im Mehrspielermodus eine schöne Sache. Und preiswert ist der Spaß bis auf wenige Ausnahmen ebenfalls. Daher hoffe ich, dass die Entwickler am Ball bleiben und weiterhin gute Szenarien und Mini-Erweiterungen nachliefern. Aber bitte keine Kartenpakete mehr. Neue Maps bekomme ich dank Karteneditor auch kostenlos von der Community!

TRACKMANIA 2 CANYON

### Community-Baukasten

Mit nur einem Auto und einem Szenario war **Trackmania 2 Canyon** bei Verkaufsstart recht spartanisch ausgestattet. Doch das Spiel lebt seit jeher von der Community und den fleißigen Strecken- und Fahrzeugbastlern. Das weiß auch Entwickler Nadeo und hat dem Streckeneditor mehr als dreimal so viele Bauteile spendiert wie bei früheren Versionen. Mittlerweile stehen für **Canyon** auf der neuen Community-Plattform Maniaplanet zahlreiche Erweiterungen und Modifikationen von Fans bereits, die Sie sogar herunterladen und ins Spiel integrieren können, ohne dieses verlassen zu müssen. Offizielle DLCs sollen aber auch noch erscheinen. ❑

AKTUELLER PREIS: Gratis



MAGICKA

### Missionen, Karten und Arenen

Mittlerweile stehen zwölf DLCs für **Magicka** bereit. Zu den besten zählt zweifellos **Vietnam**. Er ist schwieriger als das Hauptspiel und bietet eine umfangreiche Rettungsmission in Vietnam mit optionalen Zielen und eine neue Arena. Ebenfalls in dieser Kategorie spielt **The Stars Are Left**, das sich mit jeder Menge neuen Levels, Gegnern, Gegenständen und Zaubersprüchen um den Cthulhu-Mythos dreht. Andere DLCs wie etwa **Final Frontier, The Watchtower, Frozen Lake, Wizards Survival Kit, Horror Props Item Pack, Holiday Spirit Item Pack, Nippon** oder **Party Robes** bringen jeweils neue Karten, Arenen, Waffen und Klamotten. ❑

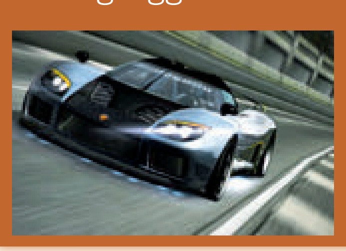
AKTUELLER PREIS: Jeweils € 0,99 - 5,99



## ... und vor diesen warnen wir!

NEED FOR SPEED: WORLD

### Koenigsegg CCX Elite



Wir dachten zuerst an einen Scherz, aber Electronic Arts verkauft für sein Online-Rennspiel tatsächlich einen digitalen Sportwagen, der sagenhafte 77 Euro kostet. „Fairerweise“ gab es den Koenigsegg-Flitzer am ersten Angebotstag zum Vorzugspreis von schlappen 58 Euro. Diese Aktion richtet sich natürlich an absolute Rennsport-Enthusiasten, zeigt aber dennoch, welch schlimme Blüten der DLC-Wahn aktuell treibt.

TIGER WOODS PGA TOUR 12

### DLC-Wahnsinn



Auch wenn die stark abgespeckte PC-Fassung der Woodsschen Golf-Simulation ohnehin schon eine kleine Frechheit ist, so schießt die ellenlange Liste an Downloadinhalten für die Konsolen-Fassungen ernsthaft den Birdie ab. Nicht nur, dass es für Freunde des virtuellen Golfsports so unnötige Dinge wie Griffpakete für 2 Euro zu kaufen gibt, wer alle Inhalte für sein Spiel haben möchte, muss fast 200 Euro hinlegen PLUS den Preis für das Spiel selbst. Da ist unserer Meinung die Grenze zur sinnvollen Spielerweiterung gehörig überschritten.

DUNGEON DEFENDERS
# Mission Packs

Die auf Koop-Partien ausgelegte Action-Abwandlung des Tower-Defense-Prinzips litt in der Ausgangsfassung unter einem Mangel an Inhalten. Abhilfe schaffen mittlerweile acht DLC-Erweiterungen, die neue Levels, Charakter-Skins, Feinde und Waffen mit sich bringen. Diese Download-Add-ons besitzen zumeist faire Preise oder sind gleich ganz gratis. So schenkte Entwickler Trendy Entertainment den Fans etwa einen neuen Spielmodus (Capture the Flag) sowie themenbezogene Inhaltspakete zu Halloween und Weihnachten. Auch der Editor, mit dem Fans eigene Maps erstellen, war kostenlos. In Zeiten, da anderswo eine Handvoll Karten zehn Euro und mehr kosten, ist das eine willkommene Entwicklung, die wir gerne bei mehr Spielen und ihren DLCs sehen würden. ❑

AKTUELLER PREIS: € 0,- bis 4,-



Der im Original schwachbrünstige Umfang hat durch teils kostenlose DLCs kräftig zugenommen. Zurzeit arbeiten die Entwickler an der vierteiligen Missionsreihe **Quest for the Lost Eternia Shards**.

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY
# Starjeweled



**StarJeweled** ist eine von drei kostenlosen Bonuskarten, die Blizzard für **Starcraft 2** anbietet. Das kurzweilige Spielprinzip entpuppt sich als ähnlich süchtigmachend wie das Original **Bejeweled**.

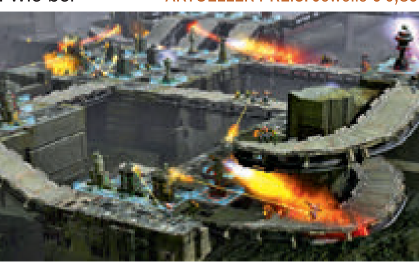
Auf der Blizzcon 2010 kündigte Blizzard mehrere Bonusinhalte für **Starcraft 2** an, sogenannte Custom Maps. Die kostenlosen Karten sind über das Battlenet erhältlich: Aiur Chef ist ein nett gemachtes Sammelspiel, während **StarJeweled** sich als süchtig machender Mix aus dem Klassiker **Bejeweled** und einem kompetitiven Strategiespiel entpuppte. Die dritte Karte **Left 2 Die** greift eine beliebte Mission aus der Einzelspielerkampagne von **Starcraft 2** auf und bastelt daraus ein eigenes Spielprinzip – hier geht's darum, gegen Zombieangriffe zu bestehen. Zudem kündigten die Entwickler mit Blizzard **DotA** noch eine vierte Custom Map für **Starcraft 2** an, die aber bis heute auf sich warten lässt: Das Projekt entpuppte sich als so aufwendig, dass Blizzard bis heute daran arbeitet. ❑

AKTUELLER PREIS: Gratis

DEFENSE GRID: THE AWAKENING
# Map-Pakete mit Wiederspielwert

Eine ungewöhnliche Art der Veröffentlichung wählte Entwickler Hidden Path Entertainment für das zweite Erweiterungspaket ihres beliebten Tower-Defense-Strategietitels: Vier DLCs à zwei Maps innerhalb von drei Wochen. Wie bei **Defense-Grid**-Maps üblich bietet jede einzelne Karte dank verschiedener Modi einen enormen Wiederspielwert. Wer sich **Defense Grid** jetzt für 8,99 Euro über Steam holt, bekommt den ersten DLC **Borderlands** (vier Maps) kostenlos dazu. Die neueste Erweiterung **Sie Monster** (weitere Infos auf Seite 95) bietet acht weitere Maps für 4,49 Euro. Das **Defense Grid**-Komplettpaket gibt's übrigens für schlanke 14 Euro. ❑

AKTUELLER PREIS: Jeweils € 0,89



NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED
# Speedhunters & Legends

Eine mehr als feine Sache: Die beiden Bonuspakete **Speedhunters** und **Legends** erhalten Origin-Benutzer kostenlos. Der Download lohnt sich aber nicht nur aufgrund der traumhaften Preisgestaltung! Vor allem **Speedhunters** hat es uns angetan, fügt es doch spannende Drag-Rennen in **Shift 2** ein – inklusive entsprechender Drehzahl- und Ganganzeigen. Bei **Legends** handelt es sich indes um 12 herrlich coole Rennwagenklassiker sowie fünf zusätzliche Strecken. Wer schon immer über den Monza-Kurs aus dem Jahre 1958 brettern wollte, der ist hier goldrichtig. Fazit: zwei prima Erweiterungen für ein prima Spiel! ❑

AKTUELLER PREIS: Gratis



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE
## Armour Sets



Relic Entertainments brutales Kettenschwertgemetzel ruft nicht nur Jugendschützer auf den Plan – auch wir sind besorgt. Wenn nicht wegen dem literweise vergossenen Orkblut, so doch wegen der DLC-Abzocke von Relic und Publisher THQ. Denn für Beträge von 79 Cent bis 2,49 Euro verkaufen die beiden etliche Waffen und Rüstungssets für den Mehrspielermodus. Spielerischer Nutzen: keiner. Der eigentlich schon für das Hauptspiel geplante, später als Download nachgeschobene Koop-Modus war zudem nur ein lahmer Horde-Aufguss, aber wenigstens kostenlos.

DIRT 3
## Ein Hupenpaket???



Für **Dirt 3** gibt es durchaus lohnenswerte Zusatzinhalte, wie etwa das wirklich tolle Monte Carlo Track Pack mit acht verschneiten Pisten im Fürstentum Monaco. Aber die Frequenz, mit der Codemasters neue DLCs wie Wagen, Lackierungen und Rennteams kurz nach Release des Spiels regelrecht rausballerte, gibt durchaus Grund zur Spekulation, dass hier Inhalte bewusst zurückgehalten wurden, um sie als Download zu verhökern. Gipfel der Frechheit ist das 99 Cent teure Hupenpaket mit sechs neuen Fanfaren für den Mehrspieler-Teil. Was zur Hölle... ?

25 Mods auf DVD

Mit vielen installierten Grafikmods ist unser Kampf gegen den Drachen gleich noch spektakulärer.

INHALT



# Die besten Mods für Skyrim

**Von:** Marc Brehme

So wird ihr Spiel noch toller: Diese Skyrim-Mods sind die besten!

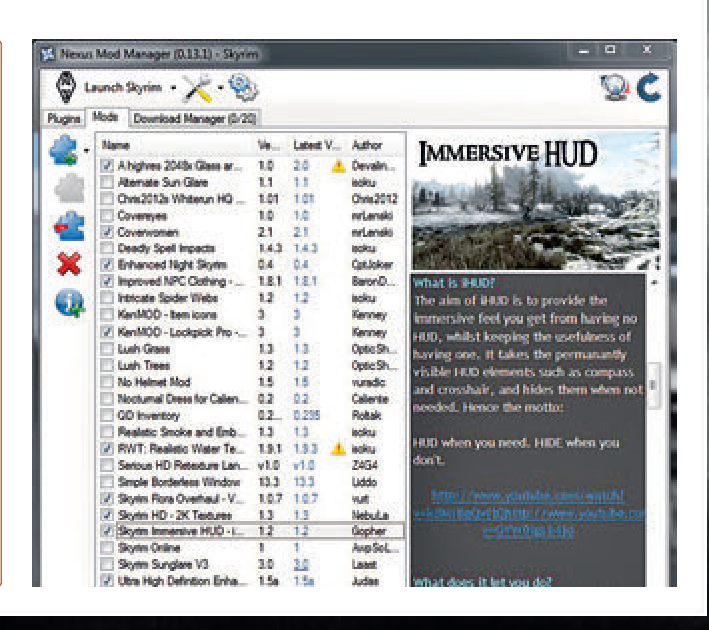
Egal, wie gut ein Spiel auch sein mag, sobald es möglich ist, etwas daran zu verändern, schlägt die Stunde der Modder. Wie schon beim Vorgänger **Oblivion** ist die Community der Hobbyentwickler auch bei **Skyrim** sehr aktiv und hat bereits Hunderte Mods veröffentlicht. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Fan-Erweiterungen Sie das beste Spielerlebnis aus **Skyrim** herausholen.

**Für eine verbesserte Optik** sollten Sie Ihr Spiel zunächst mit einer der besten HD-Texturen-Mod bekannt machen: **Skyrim HD – 2K Textures**. Die Datei des deutschen Modders NebuLa wurde bereits mehr als 500.000 Mal von der Community-Webseite skyrimnexus.com heruntergeladen und ersetzt in der aktuellen Version (v1.3) 317 Texturen und sogenannte Normal Maps von Landschaftstexturen, Straßen, Bergen, Bäumen, Wasser, Sternen, Sonneneffekten, Böden in den Dungeons sowie Texturen in Weißlauf und Windhelm duch höher aufgelöste Versionen.

## SO INSTALLIEREN SIE SKYRIM-MODS

**Skyrim mit den neuesten Fan-Erweiterungen auszustatten ist einfacher, als man denkt. Wir zeigen, wie Sie Mods korrekt in das Rollenspiel einbinden.**

Haben Sie die gewünschte Mod von unserer DVD oder einer Website wie etwa skyrimnexus.com oder scharesoft.de heruntergeladen (Mod-Name in die Suchleiste eingeben), entpacken Sie sie in einen Ordner Ihrer Wahl. Normalerweise finden Sie im Ordner mit den entpackten Dateien auch eine Readme-Datei, in der Anweisungen zur Installation stehen. Grundsätzlich gilt aber folgender Ablauf: Kopieren Sie die entpackten Dateien in den Ordner „\Steam\SteamApps\common\skyrim\Data“. Nach dem Starten von **Skyrim** sind Änderungen durch Texturmods sofort aktiv. Mods, die eine .esp-Datei beinhalten, müssen Sie vor dem Spielstart im Skyrim-Launcher unter „Datendateien“ zunächst per Häkchen aktivieren.
**Mit dem Nexus-Mod-Manager** (Bild rechts) geht es noch komfortabler. Er reduziert nicht nur die Installation neuer Mods auf wenige Mausklicks, sondern bietet auch einen Überblick über bereits aktivierte Modifikationen. Außerdem macht Sie das Programm auf Kompatibilitätsprobleme aufmerksam und benachrichtigt Sie, wenn Updates für installierte Mods verfügbar sind. Die hilfreiche Software steht unter skyrimnexus.com/content/modmanager zum Download bereit.




Alle Schilde von Hand nachgezeichnet: in **Accingite Vos – Shields HQ Textures** (l.) steckt jede Menge Arbeit.


Mit **High Quality Food and Ingredients** (r.) sehen auch die Nahrungsmittel im Spiel detaillierter aus.


Die Mod **Colorful Dragons 3 HD** macht die Drachen farbenfroher und verpasst ihnen HD-Texturen.


Der Texturenunterschied ist deutlich: links das Original, rechts mit Mod **Improved NPC Clothing**.

Für ein optimales Grafikerlebnis empfiehlt der Modder, vor der Installation seiner Mod zunächst **Vurt's Skyrim Flora Overhaul** zu installieren. Diese Mod widmet sich insbesondere der Vegetation und bringt neben mehr Farbvariationen für Bäume auch schickeres Gras, Farn und andere Pflanzen. Außerdem können Kiefern jetzt auch nur teilweise von Schnee bedeckt sein und Bäume in Weißlauf ebenso in einer abgestorbenen Version erscheinen.

Mit **Serious HD Retexture Landscape Skyrim** trifft eine weitere HD-Mod den Nerv der Spieler. Modder Z4g4 hat nach eigenen Angaben bisher 80 Prozent der gesamten Landschaftstexturen durch hochauflösende Versionen ersetzt. Ein ebenfalls empfehlenswertes HD-Texturen-Paket ist **Chris2012s Whiterun HQ Texture Pack**, das nahezu alle Texturen von Böden, Bäumen, Wänden, Treppen, Türen bis hin zu Möbeln und Vorhängen in Weißlauf gegen vergrößerte Versionen austauscht. Ebenfalls hoch in der Gunst der HD-Liebhaber stehen **Enhanced Blood Textures**, die für eine detailliertere Darstellung des roten Lebenssaftes sorgen. Mit **HD Furniture and Barrels final** hat der ukrainische Modder quazaque hölzerne Möbel wie Betten, Stühle, Tische, Regale, Kisten, Kleiderschränke und Fässer verschönert. Modder Cylone polierte die Schilde auf hochauflösenden Glanz und veröffentlichte **Accingite Vos – Shields HQ Retextures**.

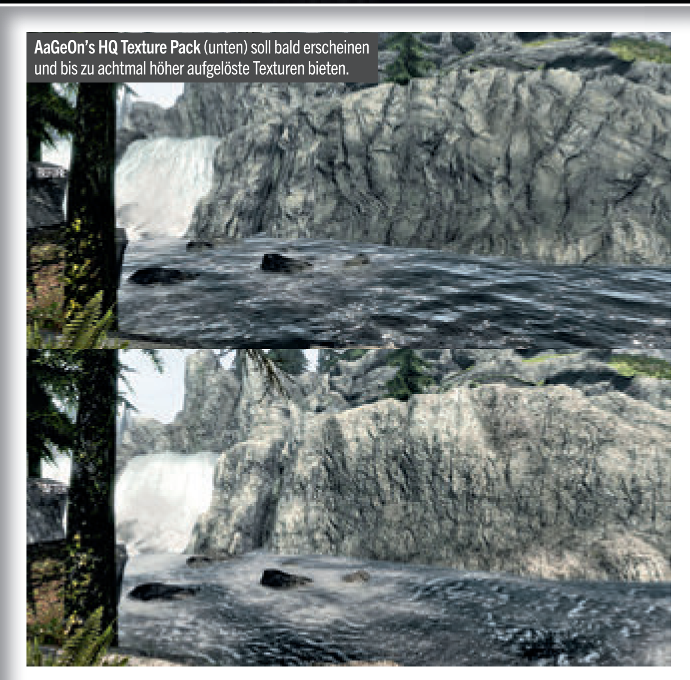
Das Aussehen der Klamotten der Nichtspielercharaktere frischen Sie am besten mit der HD-Mod **NPC Clothing** und das der Nahrungsmittel mit **High Quality Food and Ingredients** auf.

Das Nonplusultra der Charakter-Verschönerung mit HD-Texturen ist **XCE** (**Xenius' Character Enhancement**) und sollte mit **Better Beast Races** kombiniert werden, um auch die Optik der Biest-Rassen Argonian und Khajiit zu optimieren. ❑



**Vurt's Skyrim Overhaul** (r.) ist die beliebteste Mod zur Verschönerung der Pflanzenwelt in **Skyrim**. Die Unterschiede zur ungemoddeten Originalversion (links) sind sehr deutlich.



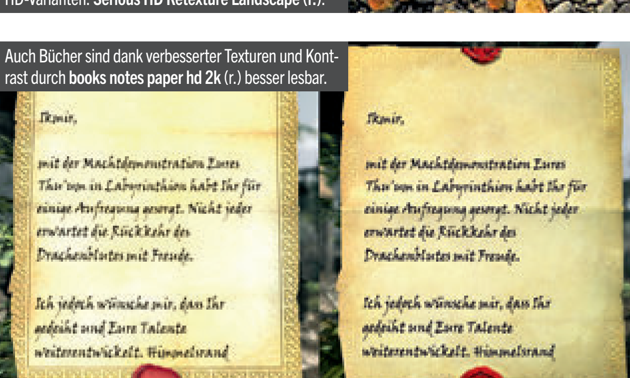

**AaGeOn's HQ Texture Pack** (unten) soll bald erscheinen und bis zu achtmal höher aufgelöste Texturen bieten.


Die tolle Verbesserung der Umgebungstexturen durch **Chris2012s Whiterun HQ Texture Pack** (r.).


**High Quality Eyes** (r.) brezelt durch höhere Auflösung und Kontrast speziell die Augen der Charaktere auf.


Im Original (r.) sind die Karten in **Skyrim** schlecht lesbar. **2k high resolution map** (l.) schafft Abhilfe.


Ersetzt 80 Prozent der **Skyrim**-Landschaftstexturen mit HD-Varianten: **Serious HD Retexture Landscape** (r.).



Auch Bücher sind dank verbesserter Texturen und Kontrast durch **books notes paper hd 2k** (r.) besser lesbar.


**Xenius Charakter Enhancement** (r.) ist die derzeit beste Mod, um die Charaktere komplett zu verschönern.


Schickere Rüstungen als im ungemoddeten Original (r.) bringt die Mod **HD High Resolution Armors**.

Die Fan-Erweiterung **Skyrim Sunglare** bringt einen tollen, absolut sehenswerten Sonneneffekt ins Spiel.

# Weitere Grafikmodifikationen

Neben den HD-Texturpaketen, die wir Ihnen bereits auf den vorherigen Seiten vorgestellt haben, hat die Community bereits noch Dutzende weiterer Grafik-Mods entwickelt.

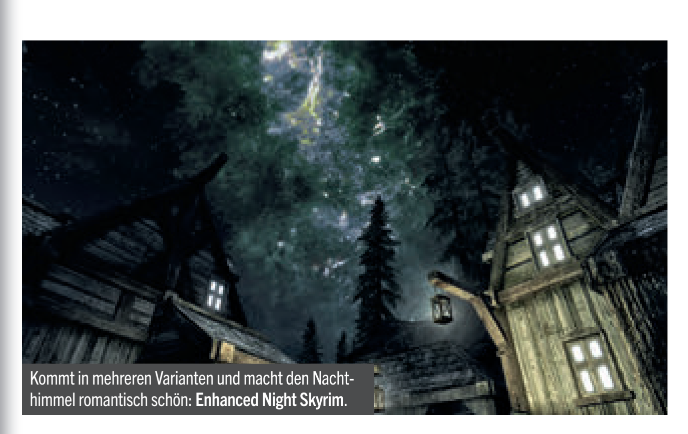
**In erster Linie** widmeten sich die Modder auch hier zunächst der Verschönerung der Spielumgebung. So zaubern Sie mit Mods wie **Alternate Sun Glare** und **Skyrim Sunglare** etwa schönere Sonnenauf- und untergänge oder deutlich schickeres Wasser (**RWT Realistic Water Textures** oder **Skyrim Beautiful Water**) in die Spielwelt. Um die gesamte Pflanzenwelt mit deutlich mehr Details zu verschönern, schaufeln Sie sich **Vurt's Skyrim Flora Overhaul** auf die Festplatte.

Wenn Sie die herbstliche Stimmung im Spiel nicht mögen, holen Sie mit **Summer in Skyrim** einfach die warme Jahreszeit auf den Bildschirm. Die Mod tauscht den Braun-Matsch der Bäume gegen sattes Grün und entfernt das Laub vom Boden. Obendrauf packen Sie dann am besten noch **Lush Grass** und **Lush Trees**, um die Gras- und Baumlandschaft aufzuhübschen.

**Realistisch verwitterte** Wegweiser erhalten Sie mit **Weathered Road Signs** und natürlich dürfen auch neue Effekte für den Nachthimmel nicht fehlen. **Enhanced Night Skyrim** ersetzt die Sternen- und Galaxie-Texturen mit hoch aufgelösten Varianten, die auf Fotografien des realen Sternenhimmels basieren.

Die Fan-Erweiterung **Realistic Smoke and Embers** macht grafisch zwar nur einen kleinen Unterschied, trägt mit ihren verbesserten Feuer- und Raucheffekten aber vor allem nachts stark zu einer authentischeren Stimmung bei. **Deadly Spell Impacts** bringt neue, gewaltige Grafikeffekte für die meisten Zaubersprüche und **Enhanced Blood Textures** ersetzt die grob und flach wirkende Textur der Bluteffekte und lässt diese nun realistischer aussehen.

Deutlich hübschere Frauengesichter in **Skyrim** erhalten Sie mit den grandiosen Mods **Better Females** und **Coverwomen**. Und Spieler, die auf nackte Pixelhaut stehen, werden etwa mit **Calientes Female Body Mod Big Bottom Edition -CBBE-**, **Pretty Nudes** oder **Natural Nudes** glücklich.



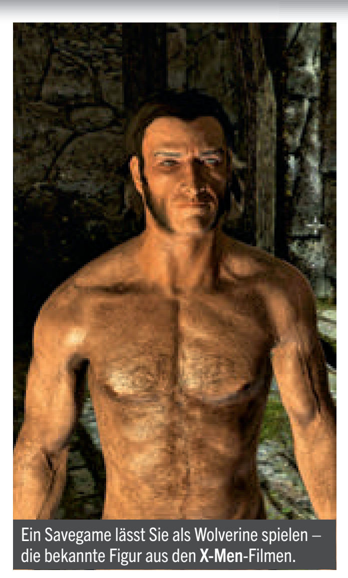
Kommt in mehreren Varianten und macht den Nachthimmel romantisch schön: **Enhanced Night Skyrim.**



Schluss mit trüber Stimmung! **Summer in Skyrim** räumt das Laub beiseite und färbt die Blätter grün.




Zumindest wie Superman aussehen. Das ermöglicht **Arch Mage Superman Retexture**.


Ein Savegame lässt Sie als Wolverine spielen – die bekannte Figur aus den **X-Men**-Filmen.


Auch Filmstar Arnold Schwarzenegger wurde von Fans als Charakter für **Skyrim** nachgebaut.

# Berühmte Spielfiguren

Die Charaktere in **Skyrim** sind Ihnen trotz großer Auswahl an Rassen allesamt zu langweilig? Sie wollen endlich auch einmal berühmt sein, und wenn es nur virtuell ist? Dann steigen Sie doch einfach in die Schuhe berühmter Persönlichkeiten und räumen Sie im Spiel mal als bekannter Filmstar so richtig auf. So können Sie beispielsweise mit den Modifikationen **Arch Mage Superman Retexture** oder **superman nightingale armor** ein Superman-Kostüm überstreifen und auf dicke Hose machen.

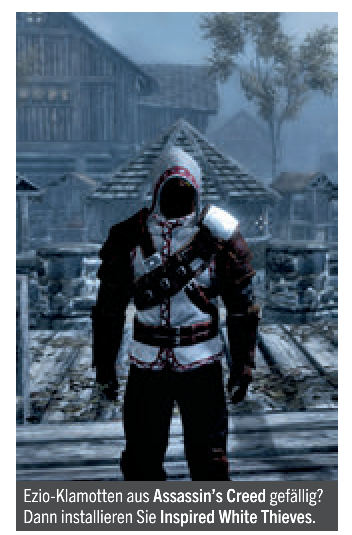
Oder Sie klauen sich die Klamotten der berühmten Videospielfigur Ezio Auditore. Dafür installieren Sie **Assassin's Creed Inspired White Thieves** und laufen auch in Himmelsrand wie der weiß gekleidete Meuchelmörder aus der **Assassin's Creed**-Reihe herum. Wenn Sie etwas Flair der **Batman**-Filme und -Spiele genießen möchten, sollten Sie sich die Mod **Harley Quinn Jester Outfit** näher ansehen. Macher Chocolambot integriert damit einen Harley-Quinn-Anzug ins Spiel, sodass Sie fortan als Harlekin durch die Gegend kaspern dürfen.

**Für Spieler, die mehr** auf die alten Action-Helden der Achtzigerjahre stehen, empfehlen wir die Mod **Arnold Schwarzenegger**, die den gleichnamigen großen und kräftigen Österreicher ins Spiel bringt. Sie wissen schon – die „Steirische Eiche“, die **Terminator**-Filme und so … Ach ja, und **Conan** natürlich! Als den gleichnamigen Filmcharakter können Sie Arnie in **Skyrim** nun importieren – die Fan-Erweiterung **Conan save game – Helgen Keep** macht's möglich. Passende Kriegsbemalung inklusive.

**Oder ziehen Sie** dem Barbaren dann doch eher Filmcharakter Wolverine aus den **X-Men**-Filmen vor? Eine gute Wahl! Dann ist **Wolverine – A male Imperial renegade save game file** das Richtige für Sie. Ach, Sie spielen lieber mit Frauen? Pardon. Als Frau. Warum sagen Sie das denn nicht gleich? Wir präsentieren: **Kate B Underyim.** Mit dieser Fan-Erweiterung flitzen Sie ganz elegant als Kate Beckinsale, ihres Zeichens Protagonistin der Vampirfilm-Reihe **Underworld**, durch die **Skyrim**-Welt. Noch stylisher ist es allerdings, als Jedi-Ritter auf Drachenjagd zu gehen. Um einem männlichen Charakter dieses Aussehen zu verleihen, verheiraten Sie **JoO Jedi Robe** mit Ihrer Spielinstallation und schaufeln die Mod **Magicka Sabers** von Lord Haun gleich hinterher. Und schon können Sie auch die genialen Lichtschwerter in die Hand nehmen und in der Fantasy-Welt lockerluftig drauflosschnetzeln. Sicher, man kann darüber streiten, ob solch futuristische Waffen zum Szenario des Rollenspiels passen, aber cool finden wir die Jedi-Mods für **Skyrim** auf alle Fälle.


Die Kombination der Mods **JoO Jedi Robe** und **Magicka Light Sabers** macht Sie zum Jedi-Ritter.


Mit **Kate B Underyim** können Sie Skyrim als Kate Beckinsale aus den **Underworld**-Filmen erkunden.


Ezio-Klamotten aus **Assassin's Creed** gefällig? Dann installieren Sie **Inspired White Thieves**.

## DIE BESTEN GAMEPLAY-MODS

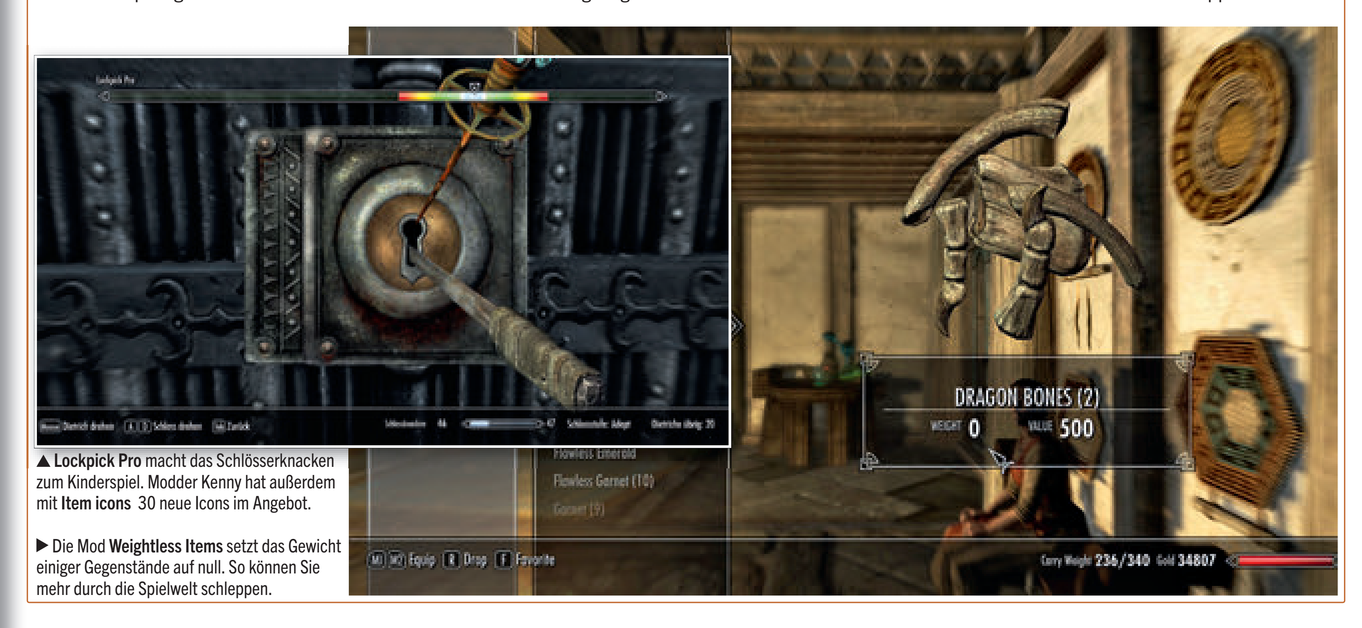
**Neue Zaubersprüche, leichtes Schlösserknacken und das Basteln neuer Gegenstände. Das war alles nicht vorgesehen und ist jetzt aber doch möglich.**

**Lockpick Pro** vereinfacht das Schlösserknacken durch zwei neue Anzeigen deutlich. So müssen Sie nun nicht mehr in ständiger Sorge um Ihren Dietrich die richtige Position im Schloss herausfinden, da Ihnen eine Leiste am oberen Bildschirmrand diese Information preisgibt. Praktisch: Ein Blick auf den unteren Bildschirmrand verrät Ihnen außerdem den Zustand des aktuell verwendeten Dietrichs.

**Midas Magic Spells** ist eine bekannte Mod für **Oblivion**. Der Macher hat sie nun auch für **Skyrim** umgesetzt und schenkt Ihnen damit mehr als vierzig neue, teils einzigartige Zaubersprüche, die unter anderem Beamen, Sprayen und Angriffe mit Projektilen enthalten. Die Original-Zaubersprüche bleiben dabei bestehen und der Modder arbeitet noch daran, dass das Balancing möglichst nicht beeinflusst wird.

**Lost Art of the Blacksmith** fügt dem Spiel Upgrades für Waffen (z. B. Silberwaffen und Spitzhacke) sowie neue Anleitungen zum Erstellen von Gegenständen hinzu. So können Sie nun etwa Dietriche oder imperiale Rüstung und mehr selbst herstellen.

**Weightless Items** setzt das Gewicht bestimmer Gegenstandsarten auf null und erspart Ihnen oft den Weg zurück zum Haus, der Sie normalerweise schon nach einigen erbeuteten Drachenknochen erwartet, weil Sie zu viel Gewicht herumschleppen.




▲ **Lockpick Pro** macht das Schlösserknacken zum Kinderspiel. Modder Kenny hat außerdem mit **Item icons** 30 neue Icons im Angebot.

▶ Die Mod **Weightless Items** setzt das Gewicht einiger Gegenstände auf null. So können Sie mehr durch die Spielwelt schleppen.

## DIE BESTEN INTERFACE-MODS

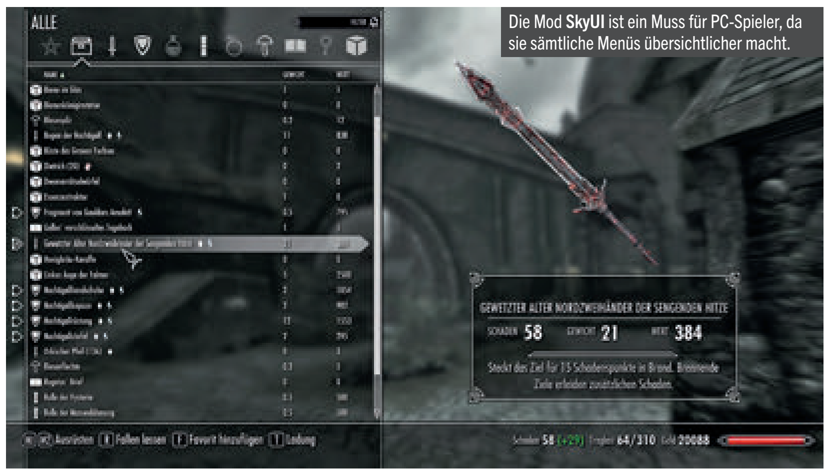
**Wie für die Elder-Scrolls-Reihe typisch, merkt man auch der PC-Umsetzung von Skyrim an blockigen Menüs und umständlicher Benutzeroberfläche deutlich die Konsolen-Herkunft an.**

**SkyUI** schafft da Abhilfe, indem sie die verschachtelten Inventar-, Händler- und Magie-Menüs übersichtlicher darstellt und um praktische Funktionen erweitert. So können Sie beispielsweise den Inhalt Ihres Inventars nach Gewicht sortieren und Gegenstände über eine Suchleiste finden.

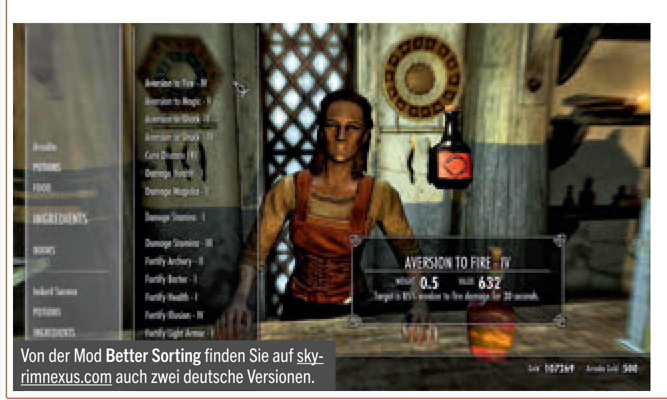
**QD Inventory** erfüllt dieselbe Aufgabe, ist aber minimalistischer gestaltet und bietet teilweise zusätzliche Sortierungsoptionen, dafür aber keine Suchleiste.

**Immersive HUD** blendet Interface-Elemente wie Fadenkreuz oder Kompass aus, wenn sie nicht gebraucht werden.

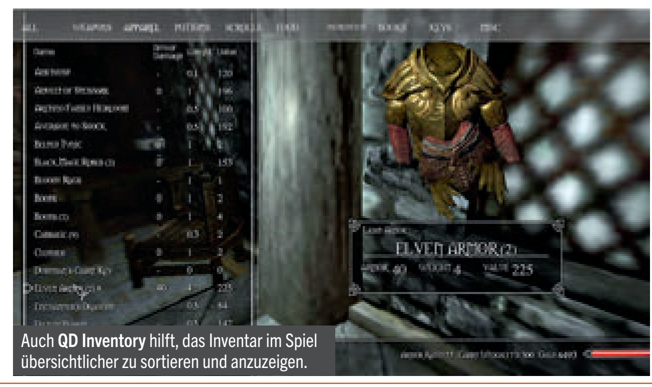
**Better Sorting** sorgt für mehr Ordnung im Inventar, indem es diverse Gegenstände sinnvoller benennt. So werden ähnliche Gegenstände untereinander angezeigt.




Die Mod **SkyUI** ist ein Muss für PC-Spieler, da sie sämtliche Menüs übersichtlicher macht.




Von der Mod **Better Sorting** finden Sie auf sky-rimnexus.com auch zwei deutsche Versionen.




Auch **QD Inventory** hilft, das Inventar im Spiel übersichtlicher zu sortieren und anzuzeigen.



Das **Retro Project** steckt **Skyrim** in Retro-Grafik und ist vor allem für ältere Spieler interessant.

Von enthusiastischen Fans nachgebaut: das Crisis-Core-Buster-Schwert aus **Final Fantasy 7**.

# Waffen und sonstige Mods

Dass es unter den **Skyrim**-Spielern echte Waffennarren gibt, beweisen unter anderem Mods wie **Final Fantasy 7 Crisis Core Buster Sword** (Bild oben), **Magicka Sabers** (Lichtschwerter) und auch **Weapons of the Third Era**. Letztgenannte Mod bringt mehr als fünfzig (!) neue Waffen, die im Stil des dritten **The Elder Scrolls**-Teils **Morrowind** designt wurden. Nach der Installation der Mod finden Sie unter anderem frische Langschwerter, Einhandschwerter, Katanas und Äxte bei Händlern und Gegnern. Einige der Waffen können Sie auch selbst herstellen. Und wenn Sie gerade beim Craften sind, installieren Sie am besten auch gleich die Mod **JaySuS Swords**, die es Ihnen erlaubt, 38 neue mittelalterliche Schwerter zu schmieden. Fantastisch!

**Aber auch abseits** der „großen“ Mods gibt es viele kleine, nützliche oder auch einfach nur witzige Erweiterungen. So haben einige Spieler etwa die Goldmünzen nicht nur schöner gestaltet (**Better Gold**), sondern sogar Währungen wie den Euro (**Euro Coins**), den kanadischen Dollar (**1935 Canadian Dollar Coin**) oder die nicht mehr gültige DDR-Mark (**1Mark DDR**) eingebaut. Ältere Spieler dürften sich besonders über **The Retro Project** freuen. Damit erleben Sie das gelungene Rollenspiel nun in überholter Klötzchengrafik. Sehr nützlich ist auch **A Quality World Map – With Roads**. Dieses Plug-in verbessert die Texturen der Kartenansicht und ergänzt sie um detailliert eingezeichnete Straßen und Wege. So wissen Sie immer sofort, wo sich in der Spielwelt eine begehbare Route befindet.



**Midas Magic – Spells in Skyrim** von Xilver bringt mehr als 40 neue Zaubersprüche.



Unsinnig, aber einfach cool: Lichtschwerter in **Skyrim** durch die Mod **Magicka Sabers**.


Dieser Riese macht Bekanntschaft mit einem neuen Katana aus der Mod **Weapons of the Third Era**.

# Die PC-Games-Mod-Top-10

Auch die PC-Games-Redakteure fühlen sich regelrecht erschlagen von der Masse der **Skyrim**-Mods, die die Community bereits hervorgebracht hat. Nach unzähligen Stunden des Herunterladens, Installierens und Ausprobierens haben wir unsere Favoriten gefunden. Mit unserer Top 10 der Erweiterungen bekommen Sie nach unserer Meinung das derzeit beste **Skyrim**-Spielerlebnis:

**1 Skyrim HD – 2k Textures**
Mit den schönsten und schärfsten Pixeltapeten die derzeit beste HD-Texturen-Modifikition für das Rollenspiel. Ohne Wenn und Aber.

**2 Vurt's Flora Overhaul**
Was **Skyrim HD – 2k Textures** nicht verschönert, macht diese geniale Flora-Mod und bringt die schönsten Pflanzen weit und breit. Die Fan-Erweiterung ist damit die perfekte Ergänzung zu unserem Platz 1.

**3 Coverwoman**
Verpasst allen Frauen in **Skyrim** hübsche Modelgesichter. Die einzige echte Alternative ist **Better Females**, bei der die Frauen zwar noch einen Tick schöner sind, aber auch künstlicher wirken.

**4 Xenius' Character Enhancement (XCE)**
Nach zig Einzelmods gibt es alle Charakterverbesserungen von Xenius nun endlich im Paket. Schönere Haut, Lippen, Augen. Alles in einem Rutsch. Unbedingt installieren!

**5 Improved NPC Clothing**
Mehr Kontrast und schärfere Texturen für 29 Nichtspielercharaktere wie etwa Barkeeper, Schmied, Koch, Kinder etc. Eine Option für mehr Schmutz auf den Sachen steht ebenfalls zur Verfügung.

**6 Enhanced Night Skyrim**
Damit sieht die Nacht deutlich realistischer aus. Es gibt es nicht nur schärfere Himmelstexturen, Sie können auch die Farbgebung der Nebula und Sternendichte dafür einstellen und sich so Ihren individuellen Nachthimmel basteln.

**7 Weapons of the Third Era**
Erweitert das ohnehin umfangreiche Arsenal um mehr als 50 neue Waffen. Die neuen Schwerter, Äxte, Kampfstäbe etc. orientieren sich an den Waffen aus **TES 3: Morrowind** und sind sinnvoll in die Spielwelt integriert.

**8 SkyUI**
Das Tool ist unverzichtbar, um eine deutlich bessere Bedienung des Spiels auf dem PC zu erreichen. Damit werden alle Menüs übersichtlicher und durch diverse Sortier- und Suchfunktionen viel besser nutzbar.

**9 A Quality World Map with Roads**
Weil **World Map in full 3D** in der aktuellen Version mit Problemen und Abstürzen kämpft, empfehlen wir diese Mod zur besseren Orientierung. Vor allem die eingezeichneten Straßen sind nützlich.

**10 Categorized Favorites Menu**
Ordnet Ihre favorisierten Gegenstände nach Kategorie und ermöglicht einen schnellen Überblick. So sind noch mehr Ihrer Favoriten gleichzeitig effektiv nutzbar.


**A Quality World Map with Roads** ist eine **Skyrim**-Weltkarte mit eingezeichneten Straßen.






Vor 10 Jahren

# März 2003

**Von:** Robert Mader

Wir zeigen, was die Spieler vor zehn Jahren interessierte.

AKTUELLES

## Guido Henkel war mächtig sauer!

Der Macher der Trilogie **Das Schwarze Auge** und von **Planescape: Torment** hatte die Nase von der Computerspielebranche gründlich voll. Der Grund: Nur mit guten Ideen und großartiger Arbeit ließ sich in diesem Beruf kein Geld verdienen. So ging es seiner Firma Attic Software trotz des Nummer-1-Spiels **Schatten über Riva** finanziell gesehen alles andere als gut. Schuld waren die Verträge mit Lizenzinhabern und Produzenten. Daher kam Henkel zu dem Schluss, dass Spieledesigner keine andere Chance hätten, als sich den großen Publishern zu verschreiben. Vor zehn Jahren war diese Situation „schlimmer denn je". Heutzutage gibt es – dank Internet – auch für kleine Entwicklerteams die Chance, mit ihren Ideen große Spiele auf den Markt zu bringen. Große Publisher produzieren zwar nach wie vor den überwiegenden Teil der Spiele, die im Händlerregal stehen, aber online gibt es immer wieder Eigenveröffentlichungen.

VORSCHAU DES MONATS

## Dungeon Siege

Als weltweit erstes PC-Magazin durfte PC Games das Rollenspiel **Dungeon Siege** zwei Tage lang Probe spielen. Dabei wurde vor allem klar, dass sich der damalige Genrekönig **Diablo 2** auf einen harten Konkurrenten gefasst machen durfte. Die Grafik war eine Augenweide und das Spiel lief beinahe ohne Ladezeiten an nahezu jeder Stelle flüssig. Auch die Steuerung war kinderleicht zu erlernen; trotz mehrerer spielbarer Charaktere konnte man bequem per Tastendruck zwischen den Figuren hin und her wechseln. Die Waffenwahl war mit einem einfachen Druck auf die Nummerntasten erledigt und die ersten Gegner waren im Nu besiegt. Auch die Story und die Questreihen waren in Ordnung, kamen aber so gut wie nie über das typische Gegenstand-Finden und Monster-Töten hinaus; trotzdem bereiteten sie uns eine Menge Spielspaß.

Als sehr praktisch erwies sich vor allem das Packesel-Feature in **Dungeon Siege**. Die Tiere ließen sich käuflich erwerben, liefen dem Spieler brav hinterher und nahmen immense Mengen an Beutegegenständen auf. Musste man in vorherigen Rollenspielen immer wieder in eine Stadt oder mindestens zu einem Händler zurückgehen, so konnte man hier sehr viele Objekte in die Tragetaschen seines grauen Begleiters stecken. In brenzligen Situationen keilte dieser sogar gegen Feinde aus. Er war also nicht komplett verloren, sobald er angegriffen wurde.

Der einzige Kritikpunkt, den wir zum damaligen Zeitpunkt hatten, war, dass es keine Teleport-Funktion im Spiel gab: Damit hätte man den Spieler ununterbrochen der Action aussetzen können. Dank der manchmal etwas weiteren Wege war aber Luftholen zwischen den grandiosen Hack&Slay-Einlagen möglich. ❑



DIE TOP-TESTS

## Im März gab es viele Spiele besonders preiswert

### 1 Diablo Battle Chest



**Entwickler:** Blizzard | **Wertung:** 90%

Hier gab es das Gesamtpaket aus dem Basisspiel, dem Add-on **Lord of Destruction** und zwei Lösungsbüchern. Wer **Diablo 2** bislang nicht ausprobieren wollte oder konnte, bekam hiermit eine günstige Gelegenheit, dies nachzuholen.

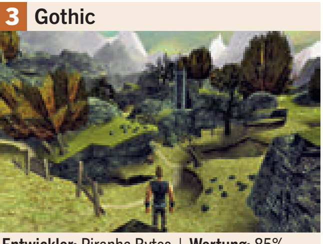
### 2 Wiggles



**Entwickler:** SEK Ost | **Wertung:** 89%

Selbst wer **Die Siedler** nicht mochte, musste den **Wiggles** einfach eine Chance geben: Das deutsche Spiel begeisterte besonders mit seinem Charme und seiner mitreißenden Story. Langweilig wurde es mit den Zwergen nie.

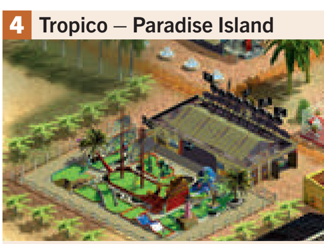
### 3 Gothic



**Entwickler:** Piranha Bytes | **Wertung:** 85%

Endlich gepatcht konnte **Gothic** zeigen, dass es ein hervorragendes Rollenspiel war. Es wurde zu einem wahren Pflichtkauf für Rollenspieler, weil es vor genau zehn Jahren auch noch mit niedrigem Preis in den Händlerregalen stand.

### 4 Tropico – Paradise Island



**Entwickler:** Breakaway Games | **Wertung:** 82%

Ein Dutzend neue Gebäude, 23 zusätzliche Karten sowie feine Änderungen in der ohnehin schon guten Spielbalance – **Paradise Islands** kam ein wenig verspätet und war daher nur noch für absolute Fans der Serie interessant.

TEST

# Sid Meier's Sim Golf

Sid Meier, der Schöpfer der bekannten **Civilization**-Reihe, gab seinen Namen für dieses Golfspiel her; damit war klar: **Sim Golf** war ein Spiel, bei dem es ums Aufbauen und Erweitern geht. Tatsächlich musste hier der eigene Golfplatz erschaffen werden. Vom ersten Green und dem ersten Abschlag bis hin zu groß angelegten Turnieren konnte der Spieler hier alles planen. Selbst kleine und große Gebäude konnten auf dem Areal platziert werden und nahmen teilweise großen Einfluss auf Fähigkeiten und Motivation der Besucher Ihres Golfplatzes. Von den Spielern auf Ihren Greens waren Sie nämlich abhängig, waren sie doch die größte Geldeinnahmequelle. Die Golfer entschieden auch darüber, ob ihnen Ihr Kurs gefiel – bei Missfallen blieben sie einfach Ihrer Anlage fern. Wenn Sie wollten, konnten Sie sogar Ihren eigenen Golfer erstellen und ihn auf Ihrer Anlage spielen lassen; oder Sie ließen ihn an einem von Ihnen veranstalteten Turnier teilnehmen. Denn auch das war in **Sim Golf** möglich: Sie konnten ganze Golfturniere mit hohen Preisgeldern veranstalten und selbst gewinnen.

Dennoch war **Sid Meier's Sim Golf** kein Spiel, das für viele Spielstunden begeistern konnte; laut unserem damaligem Test war nach spätestens fünfzehn Spielstunden alles gesehen und mindestens einmal gebaut worden. Auch die für damalige Verhältnisse schon veraltete Grafik trug nicht zu einer hohen Wertung bei. Dennoch kamen Fans von Aufbau-Strategiespielen nicht um **Sim Golf** herum. ❑






VORSCHAU

# Cultures 2

Wie auch im Vorgänger ging es bei diesem Aufbau- und Strategiespiel in erster Linie darum, das eigene Wikingerdorf auf- und auszubauen. Sie bestimmten, welche Waren Ihre Gebäude und Arbeiter produzierten, wie Sie die Waren einsetzten und wie Sie mit anderen Völkern verhandelten; neben den Wikingern gab es Franken, Sarazenen und Byzantiner. Krieg zu führen und mit anderen Fraktionen zu verhandeln, gehörte aber ebenso zu **Cultures 2** wie der reine Aufbauaspekt. Dabei blieb es Ihnen überlassen, ob Sie sich mit den umliegenden Völkern gut stellten oder ob Sie sie lieber dem Erdboden gleichmachten. Wenn Sie nicht mit Ihren Nachbarn Krieg führten, so konnten Sie mit ihnen Handel treiben, Rohstoffe tauschen oder gegen Bares Unterstützung im Krieg gegen andere Parteien erhalten. Kern des Spiels war aber der Ausbau Ihrer Siedlung. Sie leiteten die Geschicke des Dorfes und entschieden dabei jeden Aspekt im Leben Ihrer Einwohner. So beförderten Sie beispielsweise einen einfachen Arbeiter mit wenigen Mausklicks zum Bäcker. Fortan konnte er schneller Brot backen, wenn Sie ihn mit den entsprechenden Rohstoffen versorgten. Obendrein wurde der Beruf entweder von Schülern in der Schule erlernt und später ergriffen oder Sie ließen Lehrlinge in der Bäckerei zum Bäcker ausbilden. Außerdem war es möglich, dass die einzelnen Arbeiter eigens produzierte Werkzeuge benutzen konnten, die sehr nützlich waren, da sie die Effektivität Ihrer Arbeiter erhöhten. ❑

TEST

# Command & Conquer: Renegade

**Renegade** war der Ausflug von Westwood in das Ego-Shooter-Genre. Sie schlüpften in die Rolle von Havoc, dessen Name (Verwüstung) Programm war: Wo er auftauchte, wurde verwüstet. Mit 23 Waffen und unzähligen Fahrzeugen gingen Sie gegen die NOD-Bedrohung vor und hielten die Feinde von der Weltherrschaft ab. Dabei fiel vor allem auf, dass die Entwickler hervorragende Geschichten erzählen konnten. Die Zwischensequenzen waren sehr detailliert gestaltet und die Geschichte war jederzeit spannend. Im Verlauf des Spiels gab es dementsprechend mehrere Wendungen und Bonusaufgaben. Auch die Schießereien wussten zu begeistern: So wurde man für genaues Zielen dadurch belohnt, dass das Ziel schneller zu Boden ging. Dennoch gab es hier kein Blut oder gar herumfliegende Körperteile zu sehen, weshalb der Shooter ohne Einschränkungen in Deutschland verkauft werden durfte.

Negativ fiel bei **C&C: Renegade** vor allem die teilweise sehr schlechte Grafik auf. Manche Areale waren wirklich schön anzusehen, während andere Stellen im Spiel einfach nur hässlich gestaltet waren. Auch die mangelhafte KI wirkte sich negativ auf unser Testurteil aus. Da wir aber nur eine Vorabversion des Spiels in der Redaktion für den Test zur Verfügung hatten, konnten wir die finale Verkaufsversion nicht prüfen, für die Entwickler Westwood eine verbesserte KI angekündigt hatte. ❑






MEISTERWERKE

# Jagged Alliance 2

In **Jagged Alliance 2** nutzte man mehrere Benutzeroberflächen: Kämpfe fanden auf dem Taktikbildschirm (**1**) statt. Strategische Entscheidungen traf man in der Kartenansicht (**2**), Personal managte man hingegen stylish per Laptop-Ansicht (**3**).

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

**Von:** Stefan Weiß/Micha Kohl

Söldnertaktik vom Feinsten, garniert mit viel Humor!

Strömender Regen füllt die Straßen der tschechischen Hauptstadt Prag. Ein Gewitter erhellt den Nachthimmel. Mit Mantel und Hut bekleidet durchquert eine dunkle Gestalt die engen, nasskalten Häuserschluchten, bis sie schließlich vor einer Hintertür stehen bleibt, ihre Pistole entsichert und ein Café betritt. Diese Introszene bannte 1999 Strategie- und Taktik-Fans binnen einer Minute an den Bildschirm – die Rede ist von **Jagged Alliance 2**.

**Der Klassiker wurde 1999** vom kanadischen Zweig des US-Entwicklerstudios Sir-Tech als Nachfolger des fünf Jahre zuvor erschienenen **Jagged Alliance** veröffentlicht. Wie schon sein Vorgänger heimste das Spiel von den Kritikern viel Lob ein, blieb kommerziell aber hinter den Erwartungen des Herstellers zurück. Diese Tatsache verhinderte allerdings nicht, dass der Titel zum Kultspiel avancierte und auch heute noch eine überzeugte Anhängerschaft vorweisen kann; sowie dank Mods sogar mit verbesserter Optik und überarbeitetem Interface spielbar ist. Doch was machte dieses heute technisch angestaubte Spiel zum Meisterwerk mit 90er-Wertung?

**Von einem gewissen Enrico** Chivaldori in Auftrag gegeben, bestand die Aufgabe in der Beseitigung von Enricos Ehefrau Deidranna. Wie bitte? Was nach einer übertriebenen Reaktion auf familiäre Streitigkeiten klingt, war tatsächlich eine Maßnahme gegen die politischen Missstände auf der fiktiven Insel Arulco. Dort hatte Enrico als vom Volk direkt legitimierter Monarch geherrscht, bis Deidranna ihm den Mord an seinem eigenen Vater angehängt und ihn dafür zum Tode verurteilt hatte. Nach seiner Flucht hatte seine Frau schließlich als Diktatorin die Macht an sich gerissen, Arulco samt seinen Einwohnern unterdrückt und ausgebeutet. In diesem spannenden Szenario lag es an Ihnen, die Bevölkerung von Deidrannas Herrschaft zu befreien.

Mithilfe eines im Spiel integrierten Laptops heuerte man Söldner an, mit denen man den Kampf gegen die Truppen der Diktatorin aufnahm. Das grundlegende Spielprinzip blieb dabei dem Vorgänger treu: Auf ihrem Feldzug in Arulco durchstreiften Ihre Söldnertruppen einzelne Sektoren auf einer Karte

## EHEMALIGE ROLLENSPIELVETERANEN

**Bevor sich Entwickler Sir-Tech den Söldnern von Jagged Alliance widmete, schuf es mit der Wizardry-Reihe ein großartiges Rollenspielunivesum.**

1981 von den Brüdern Norman und Robert Sirotek gegründet, veröffentlichte Sir-Tech-Software mit **Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord** den ersten Teil der einflussreichen Rollenspiel-Serie und prägte damit maßgeblich das Genre. **Wizardry** führte beispielsweise das befehlsbasierte Kampfsystem ein, bei dem Gegner anhand von eingeblendeten Standbildern bekämpft wurden. Die amerikanische Firma setzte die Serie bis 2001 fort, als mit **Wizardry 8** der letzte Teil erschien.
1994 kaufte Sir-Tech Madlab, das Entwicklerteam von **Jagged Alliance**, auf und veröffentlichte das Spiel. Im selben Jahr eröffnete Sir-Tech ein Zweigstudio in Kanada, das ab diesem Zeitpunkt für die Entwicklung von **Jagged Alliance**-Spielen verantwortlich war. Trotz der beiden starken Spielereihen musste Sir-Tech 1998 Insolvenz anmelden.

SIR-TECH




Teil 7 gilt für viele Fans bis heute als bestes **Wizardry**-Spiel aus Sir-Techs Rollenspielreihe.

## GENIALER VORGÄNGER!

**In der PC-Games-Ausgabe 07/95 nahmen wir den ersten Teil des Söldnerspiels unter die Lupe und kürten es zum Spiel des Monats.**

„Steckt eine Kugel im Oberschenkel, marschiert sich's nicht besonders angenehm", mit diesen süffisanten Worten beschrieb Testerin Petra Maueröder, wie sich Kondition, ein Feature im ersten Teil von **Jagged Alliance**, auf die zu steuernden Pixelkameraden auswirken konnte. Generell bot das taktische Schmankerl rund um durchgeknallte Söldner-Charaktere reichlich Abwechslung und spielerischen Tiefgang, der die Redaktion in den Bann schlug.

**Weniger gut** schnitt allerdings die Grafik ab, denn **Jagged Alliance** nutzte trotz schon auf dem Markt vorhandener CD-ROM- und SVGA-Technologie nur schwache VGA-Bilder. Auch die musikalische Untermalung ließ zu wünschen übrig. Dies konnte man jedoch leicht verschmerzen, sorgten doch die unterschiedlich vertonten Söldner mit landestypischen Akzenten (Russisch, Schwedisch, Spanisch et cetera) für den einen oder anderen Lacher. Wenig zu lachen hatten die Spieler jedoch angesichts des knüppelharten Schwierigkeitsgrades und der unkomfortablen Speicherfunktion. So konnte man nur am Ende eines Einsatztages manuell speichern. Falls eine Mission nicht so gut verlief, was häufiger vorkam, konnte es passieren, dass am Ende des Tages die komplette Söldnertruppe draufgegangen war, ohne dass man vorher speichern konnte. Dennoch sorgten vor allem die taktische Vielfalt und die rundenbasierten Gefechte für lang anhaltende Motivation. So war es nur verständlich, dass die Fangemeinde sich sehnlichst Teil 2 herbeiwünschte, der 1999 endlich erschien.

**Statement**

Jagged Alliance schaltet alle menschlichen Grundbedürfnisse ab - Sie werden staunen, wie lange Sie ohne Nahrungszufuhr und Schlaf auskommen. Das Sir-Tech-Team verquirlt den Look und die Benutzerfreundlichkeit von Warcraft mit der taktischen Raffinesse und den Rollenspiel-Elementen eines X-COM zu einer knüppelharten Mixtur, bei der sich selbst Experten nicht für den Schwierigkeitsgrad „Easier" zu schämen brauchen. Für Hardcore-Strategen stellt Jagged Alliance derzeit die größte Herausforderung dar. Na, sind Sie reif für diese Insel?

◀ Spieletesterin Petra Maueröder (heute Fröhlich) lobte den ersten Teil von **Jagged Alliance** über alle Maßen und lernte beim Test des Spiels Schlafentzug kennen.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | SVGA |
| Tastatur | AdLib |
| Maus | SoundBlaster |
| Joystick | Roland |
| HD 15 MB | General Midi |
| CD 468 MB | Audio |

REQUIRED
486 DX-33, 4MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Strategie

| | |
|---|---|
| Grafik | 60% |
| Sound | 70% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 90% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Sir-Tech |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | mangelhaft |

▶ Obwohl Grafik und Sound nicht besonders gut abschnitten, sorgten die übrigen Features dafür, dass **Jagged Alliance** zum Spiel des Monats avancierte.

und bekämpften feindliche Truppen in rundenbasierten Gefechten. Für Unterhaltung sorgten dabei die lustigen Kommentare der interessanten Söldnercharaktere, die schon dem ersten Spiel einen speziellen Charme verliehen hatten.

**Jagged Alliance 2 bot** viele Neuerungen gegenüber seinem Vorgänger; vor allem der Wechsel von der Vogelperspektive zur nun isometrischen Ansicht mit zwei Ebenen und zahlreichen Umgebungsdetails erlaubte ganz neue, taktische Möglichkeiten für den Spieler. So konnten Sie Gegner nun auch von Hausdächern aus unter Beschuss nehmen. Außerdem wurden Objekte wie Bäume und Mauern zwar nicht dreidimensional dargestellt, von der Engine im Kampf allerdings mit drei Dimensionen berechnet. Damit wirkten sie sich direkt auf die Trefferwahrscheinlichkeit abgefeuerter Projektile aus. Zudem war es jetzt möglich, über das sogenannte I.M.P. (Institute for Mercenary Profiling) einen eigenen Söldner zu erstellen. Dabei konnten Sie nicht nur Attribut-Punkte verteilen, sondern Ihrem Alter Ego durch Profilbild, Stimme und die Beantwortung eines unterhaltsamen Fragebogens Persönlichkeit verleihen. Dieser Rollenspielaspekt äußerte sich auch im späteren Verlauf, ließen sich doch die eigenen Fertigkeiten und die der Söldner durch Ausbildung verbessern.

**Jagged Alliance 2 fesselte** Taktik-Begeisterte wochenlang an den Computer. Zwar gab es keinen Mehrspieler-Modus, die komplexe Kampagne bot aber zahlreiche Stunden Spielspaß auf der riesigen Inselkarte. Sie mussten nicht nur feindliche Truppen besiegen, sondern auch Minen erobern, um einen stetigen Geldstrom zu gewährleisten, mit dem Sie Ihre Söldner bezahlten. Außerdem war es wichtig, Milizen zur Sektorenverteidigung auszubilden und die Loyalität der Bewohner des jeweiligen Sektors zu gewinnen, um im Kampf gegen Deidranna erfolgreich zu sein. Drei Schwierigkeitsgrade und ein optionaler „Sci-Fi-Modus", in denen Ihnen zusätzliche Waffen zu Verfügung standen und Ihre Minen von Alien-artigen Insekten überfallen wurden, sorgten außerdem für einen hohen Wiederspielwert. Einfach klasse gemacht! ❑

### STEFAN ERINNERT SICH:



Mit **Jagged Alliance 2** verbinde ich Erinnerungen an viele durchzockte Nächte; die Mischung aus Strategie, Taktik, Rollenspiel und Sektorenmanagement bot unglaublich viel Abwechslung, immer konnte man neue Varianten mit anderen Söldnertrupps ausprobieren und der schräge Humor sorgte für Lacher. Schade, dass es seit Teil 2 mit der Reihe nur noch bergab ging. **Wildfire** aus dem Jahr 2005 erreichte etwa nur magere 74 Spielspaßpunkte und Ableger wie **Brigade E5** und **Hired Guns: Jagged Edge** enttäuschten gar auf ganzer Linie. Ich hoffe, dass es Bitcomposer Games mit **Jagged Alliance: Back in Action** besser macht!




Wie in einem Rollenspiel fand man überall in der Spielwelt Arulco Questgeber, die per vertontem Dialog mit lukrativen Aufträgen an Ihre Söldner herantraten. Das sorgte für Abwechslung in **Jagged Alliance 2**.



Die gerenderte Introsequenz bot reichlich Action und machte schnell klar, dass es bei **Jagged Alliance 2** alles andere als zimperlich zuging: Angriffe auf zivile Siedlungen waren schon starker Tobak.

## BENQ RL2240H
# TEST: MONITOR FÜR STRATEGIESPIELER

Der RL2240H von Benq bietet die Auflösung 1.920 x 1.080 auf 21,5 Zoll. Dank einer Reaktionszeit von nur 17 Millisekunden und einem praktisch nicht wahrnehmbaren Inputlag von 7 Millisekunden eignet sich das Display sehr gut zum Spielen. Schlieren sind kaum sichtbar. Im Desktop-Betrieb merkten wir eine starke Korona-Bildung, bei Spielen störte uns das jedoch nicht.

**Die Leuchtkraft ist mit** fast 300 cd/m² sehr hoch – gut gegen Sonneinstrahlung. Jedoch hat die Helligkeitsverteilung mit einer Abweichung von maximal 15 Prozent leichte Unregelmäßigkeiten. Auch das Kontrastverhältnis ist mit 720:1 gering. In dunklen Szenen kann der RL2240H dank Black-Equalizer-Technologie dennoch punkten. Diese erhellt dunkle Umgebungen, damit Sie Ihre Gegner schneller lokalisieren können. Gute Arbeit hat Benq bei der Interpolation von kleineren Auflösungen geleistet. Diese geschieht automatisch und besticht durch eine scharfe Darstellung. Mit 140 Euro ist der Preis fair und der Benq RL2240H eignet sich nicht nur für Strategiefans gut.




**Info:** www.benq.de

## PROJECT FIONA
# RAZER KÜNDIGT PC-SPIELE-TAUGLICHES TABLET AN

Bei gewöhnlichen Tablets wie Apples iPad werden Spiele meist per Touch-Eingabe gesteuert. Razer bringt bei dem Project Fiona genannten Tablet hingegen an den Seiten des 10,1-Zoll-Displays (1.280 x 800) zwei Controller-artige Halterungen mit Analog-Stick und Tasten an. Damit sollen PC-Spiele auf dem Razer-Tablet laufen. Die Controller könnten sich für Konsolenportierungen eignen, das Touch-Display für Strategiespiele und der 3-Achsen-Gyro-Sensor für Rennspiele. Als Beispiele führt Razer unter anderem **Assassin's Creed Revelations**, **Rift**, **Hawx 2**, **Company of Heroes**, **Minecraft** und **Terraria** an. Hierfür soll ein Core-i7-Prozessor in dem Tablet sitzen. Dessen Grafikeinheit eignet sich jedoch nicht für aktuelle Spiele mit High-End-Optik. Weitere Features: Force Feedback, virtueller 7.1-Sound, WLAN und Bluetooth. Das Razer-Tablet soll frühestens im vierten Quartal 2012 verfügbar sein und 1.000 Euro kosten. Tablet-Tests finden Sie übrigens in der aktuellen Ausgabe der **Pad & Phone**.



**Info:** www.razerzone.com/projectfiona

Daniel Möllendorf

**„Micropayment gegen Makro-Kosten."**

Ich gebe zu, ich war lange ein konservativer Käufer: Spielepackungen gehörten ins Regal, Musik-CDs wurden für die MP3-Wiedergabe konvertiert und verschwanden danach auf Nimmerwiedersehen im Schrank. Doch die häufigen Steam-Sale-Aktionen sowie günstige MP3-Angebote haben mich umgestimmt: Wer kann schon widerstehen, wenn das neue Album der Lieblingsband im MP3-Download für nur fünf Euro angeboten wird oder Steam regelmäßig Topspiele für zehn Euro verschleudert? Auch bei Smartphones oder Tablets bekomme ich großen Spielspaß für kleines Geld. So bietet etwa das großartige **Plants vs. Zombies** auf mobilen Geräten locker 100 Stunden gute Unterhaltung für nur 2,40 Euro. Micropayment ist das Zauberwort. Natürlich ist es schade um hübsche Verpackungen, allerdings handelt es sich bei Spielen, Musik und Filmen ohnehin um digitale Güter; diese auf CD oder DVD zu pressen, ist eigentlich ein Umweg. Ich bin überzeugt: Wenn aktuelle Topspiele oder neue Alben häufiger so günstig zum Download angeboten werden, dass sie sich jeder leisten kann, wird auch die Anzahl an Raubkopien sinken.

Das krasse Gegenteil zum Micropayment gibt es derzeit auf der Technik-Seite. So bietet Razer eine für **The Old Republic** optimierte Tastatur für heftige 250 Euro an; Ende des Jahres soll ein Spiele-Tablet für 1.000 Euro folgen (siehe Meldung links). Manche Intel-CPUs kosten ebenfalls bis zu 1.000 Euro, sind aber bei Spielen kaum schneller als 250-Euro-Modelle. Meiner Meinung nach stehen Software- und Hardware-Kosten hier in keinem Verhältnis mehr. Halten Sie sich daher an unsere Tests um „Makro-Kosten" zu vermeiden.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICK

**ARBEITSSPEICHER VON AMD**

CPU- und Grafikchip-Hersteller AMD bietet nun auch DDR3-Speicher an. Wir haben die Module der Entertainment-Reihe geprüft. Die RAM-Topreihe von AMD heißt Radeon und bietet bis zu DDR3-1866. Danach folgt die Performance-Reihe mit DDR3-1333 oder -1600 bei 1,35 bis 1,5 Volt. Zum Test stellte uns AMD leider nur ein Kit der dritten Kategorie: Das 8-GiByte-Pärchen der Entertainment-Reihe ist für DDR3-1600 bei 9-9-9-24 und 1,5 Volt vorgesehen. In unserem OC-Test mit dem FX-8150 war CL8 nicht stabil; DDR3-1733 lief aber mit 1,65 Volt fehlerfrei.

**Info:** www.amd.com

**FESTPLATTEN WEITER TEUER**

Vergangenen Monat berichteten wir, dass die Preise für Festplatten deutlich gestiegen sind. Die Situation hat sich leider kaum gebessert. Wenn Sie momentan eine Festplatte brauchen, sollten Sie daher voraussichtlich bis April warten.

**Info:** www.pcgameshardware.de

**TOP-CPU-KÜHLER FÜR SPIELER**

Die Kollegen der PC Games Hardware bieten für Silent-Enthusiasten den Scythe Mugen 3 in einer „PCGH-Edition" an. Brandneu ist die Revision B, die nun auch Intels neue Sandy-Bridge-E-Prozessoren mit Sockel 2011 unterstützt.

**Info:** www.pcgh.de/go/mugen3






# Radeon HD 7970 im Test

**Von:** Carsten Spille/Raffael Vötter/Marc Sauter

AMD erklimmt den Leistungsthron: Die High-End-Grafikkarte Radeon HD 7970 vereint Direct X 11.1, eine brandneue Architektur und PCI-Express-3.0-Kompatibilität.

Die schöne Südseeinsel Tahiti ist der Namenspate für AMDs neuesten Coup – den Grafikchip der Radeon HD 7970. Ähnlich wie beim Bulldozer-Prozessor war auch hier das Beste vom Besten gerade gut genug. Anders als bei den FX-CPUs jedoch gelingt AMD mit Tahiti und der HD 7970 der Griff nach der Leistungskrone für Grafikkarten mit einem Rechenwerk (GPU). Außerdem erneuert AMD auch die Architektur und richtet sie stärker auf die Erfordernisse für die vom Grafikprozessor ausgeführten Berechnungen im wissenschaftlich-technischen Bereich (GPU-Computing) aus. Dabei soll „Graphics Core Next" (GCN) die Basis für die nächsten Jahre bilden. In puncto Bildqualität war man ebenfalls fleißig und hat den von uns seit Jahren bemängelten anisotropen Filter überarbeitet. In unserem umfangreichen Test erläutern wir nicht nur die technischen Vorzüge von AMDs neuem 3D-Boliden, wir gehen auch auf die für Spieler wichtigsten Aspekte ein und prüfen die Leistungsfähigkeit der Radeon HD 7970 in aktuellen, grafisch fordernden Spielen und beim Einsatz von Super- beziehungsweise Downsampling.

## AMD WIERDER IM HIGH-END

Nachdem AMD mit der X1950 XTX vor nunmehr rund fünfeinhalb Jahren eine Niedrigpreis-Strategie begann und die schnellsten Grafikkarten mit einem Grafikchip (Single GPU-Karten) im Gegensatz zur Konkurrenz zum Teil deutlich unter 400 Euro anbot, ist man bei der Radeon HD 7970 umgeschwenkt. Die unverbindliche Preisempfehlung zu Redaktionsschluss lag bei 549 US-Dollar und damit dürfte sich die HD 7970 auch preislich deutlich oberhalb der Geforce GTX 580 ansiedeln. Inklusive Europa-Zuschlag und Mehrwertsteuer rechnen wir mit 549 bis 600 Euro zum Start. Das ist für eine High-End-Karte nichts absolut Ungewöhnliches, besonders wenn die Verfügbarkeit anfangs noch knapp ausfallen dürfte – so verkünden zumindest Quellen aus der Industrie, AMD selbst spricht nur von Verfügbarkeit zum Launch. Dafür bekommen Sie auch satte drei durch die 384 Bit breite Speicherschnittstelle bedingte Gigabyte schnelles GDDR5-RAM, welche eine Übertragungsrate von 264 Gigabyte pro Sekunde liefern.

Auch in Sachen Grafikchip fährt AMD schweres Geschütz auf. Nach dem Debakel mit der falschen Bulldozer-Transistorzahl nimmt man es diesmal etwas übergenau und gibt augenzwinkernd 4.312.711.873 – also 4,3 Milliarden – an. Diese verteilen sich laut AMD auf 365 Quadratmillimeter Chipfläche und damit fällt der in 28-Nanometer-Strukturbreite produzierte Tahiti-Grafikchip laut offizieller Angabe sogar etwas kleiner aus als der noch in 40-nm-Technik produzierte Vorgänger Cayman. Das fette Transistorbudget investiert AMD nicht nur in die umgekrempelte GCN-Architektur, sondern auch in zusätzliche Funktionseinheiten. Gegenüber den 24 SIMD-Blöcken in Cayman sind es nun mit 32 Compute Units (CUs) im Tahiti-Chip ein Drittel mehr. Auch wuchs die Speicherschnittstelle von den bei AMD lange beibehaltenen 256 parallelen Datenbits auf 384 und zieht damit in Sachen Breite und maximaler Speicherausbau mit Nvidias High-End-Chips gleich. Da AMD jedoch höhere Taktraten im Speichercontroller fährt, liegt die Übertragungsrate nun 37 Prozent über derjenigen einer Geforce GTX 580 und glatte 50 Prozent oberhalb der HD 6970.

## ZAHLENSPIELE

In knackigen, aber theoretischen Zahlen ausgedrückt, liegt AMDs neues Flaggschiff deutlich vor der Konkurrenz – aus eigenem wie fremdem Hause. Gegenüber der bislang schnellsten Single-GPU-Karte Geforce GTX 580 ergeben sich Steigerungen, die teils eher in Faktoren denn in Prozent ausgedrückt werden sollten. Besonders in Sachen purer Rechen- und Texturierungsleistung kann die HD 7970 auftrumpfen: Beim 2,4-Fachen einer GTX 580 liegt der

AMD-Bolide in diesen Disziplinen. Die Steigerungen im Bereich Speicher- und Pixeltransfer fallen mit 37 beziehungsweise 19 Prozent Vorsprung jedoch geringer aus. Weitere Details finden Sie in der Techniktabelle auf der nächsten Doppelseite dieses Artikels.

Auf dem Papier ist die Radeon HD 7970 also ein echter Tiger und bestens gerüstet, um es mit den bisherigen High-End-Spitzenreitern von Nvidia aufzunehmen. Wie gut AMD die enorme Rohleistung auf die Straße bringt, zeigen unsere auf die Erläuterungen zur neuen GCN-Architektur folgenden Tests. Doch eines vorab: Um Faktor 2,4 liegt die HD 7970 in Spielen nicht vor.

## „GRAPHICS CORE NEXT" DIE NEUE ARCHITEKTUR

AMD hat das GPU-Compute-Zeitalter, also die Ausführung genereller Berechnungen – von der Videobearbeitung über Raytracing bis hin zum Supercomputing –, nun endgültig eingeläutet. Zu diesem Zweck steckte der Hersteller eine Menge Ressourcen in die Entwicklung einer neuen Graphics Core Next-Architektur (Kurz: GCN) und verabschiedete sich gleichzeitig von den spätestens seit der DX10-Generation bekannten VLIW-Recheneinheiten (VLIW steht für Very Long Instruction Word und bezeichnet eine Eigenschaft einer Befehlssatzarchitektur). So bietet die GCN-Architektur jetzt statt der bisher üblichen SIMD-Blöcke sogenannte CUs, also Compute Units. Diese basieren nicht mehr auf den bereits erwähnten VLIW-Einheiten, sondern bestehen aus Skalar- und Vektoreinheiten; hinzu kommen wie üblich die Textureinheiten (TMUs) und Caches.

Cache-System hat AMD ebenfalls vereinheitlicht und stellt nun eine über den gesamten Chip einheitliche Struktur samt Lese-/Schreibzugriff zur Verfügung. Dabei fängt der aus sechs 128 kiB großen Partitionen bestehende L2-Cache Datenüberläufe sowohl aus der ersten Cachestufe als auch aus den Instruktions- und Datencaches der Compute-Units auf. Zwischen den Rechenkernen und den einzelnen L2-Partitionen kommt ein Verbindungsnetz zum Einsatz, welches jeden Anschluss mit 64 Byte pro Taktzyklus versorgen kann. Bei 32 CUs, aber nur sechs L2-Partitionen kann hier ein Datenstau auftreten – vermutlich war das ein wichtiger Grund, warum AMD sich bei der Tahiti-GPU für sechs 64-Bit-Partitionen entschieden hat und in dieser Hinsicht mit Nvidia gleichzieht. Auch im Hinblick auf den Speicherschutz für die Anwendung zum Beispiel in Supercomputern bietet AMD nun ebenfalls (optional) einen kompletten ECC-Schutz für alle Caches und den GDDR5-Speicher.

Am Ende der Speicherkette stehen die Rasterendstufen (ROPs). Deren Zahl hat AMD gegenüber dem Cayman-, Barts- und Cypress-Chip nicht verändert und so wird die gleiche Ausgabeleistung wie bei

## 3D MARK 11: RADEON HD 7970 DOMINIERT DURCHWEG

**3D Mark 11 „Grafik Score", Performance-Voreinstellung**

| | Punkte |
|---|---|
| Radeon HD 7970 | 7.836 (Basis) |
| Geforce GTX 580 | 6.382 (-19 %) |
| Radeon HD 6970 | 5.586 (-29 %) |
| Geforce GTX 480 | 5.463 (-30 %) |
| Radeon HD 5870 | 4.368 (-44 %) |

**3D Mark 11 „Grafik Score", Extreme-Voreinstellung**

| | Punkte |
|---|---|
| Radeon HD 7970 | 2.475 (Basis) |
| Geforce GTX 580 | 1.902 (-23 %) |
| Radeon HD 6970 | 1.692 (-32 %) |
| Geforce GTX 480 | 1.614 (-35 %) |
| Radeon HD 5870 | 1.395 (-44 %) |

**3D Mark Vantage „GPU Score", Extreme-Voreinstellung in 2.560 x 1.600**

| | Punkte |
|---|---|
| Radeon HD 7970 | 10.253 (Basis) |
| Geforce GTX 580 | 7.602 (-26 %) |
| Radeon HD 6970 | 6.593 (-36 %) |
| Geforce GTX 480 | 5.721 (-44 %) |
| Radeon HD 5870 | 5.515 (-46 %) |

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, Geforce 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 16. Dez. (HQ) **Bemerkungen:** In den reinen Grafiktests der beiden neuesten 3D Marks schlägt Tahiti die GTX 580 um 23, die HD 6970 um 32 Prozent.

Punkte ▶ Besser

## SUPERSAMPLING: HD 7970 MEIST VORN

**CoD: MW 3 „Heli Fight": 1.920 x 1.080, 8x SGSSAA/ 16:1 AF (Treiber), maximale Details**

| | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 24 | 41,6 (Basis) |
| Radeon HD 6970 2G | 21 | 37,1 (-11 %) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 26 | 36,7 (-12 %) |
| Geforce GTX 580 3G | 26 | 36,3 (-13 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 20 | 34,0 (-18 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 20 | 33,1 (-20 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 24 | 32,6 (-22 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 19 | 29,5 (-29 %) |

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

**Skyrim „Riverwood": 1.920 x 1.080, 8x SGSSAA/16:1 AF (Treiber), maximale Details**

| | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Geforce GTX 580 1,5G | 24 | 32,1 (+8 %) |
| Geforce GTX 580 3G | 24 | 32,1 (+8 %) |
| Radeon HD 7970 3G | 23 | 29,7 (Basis) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 21 | 28,3 (-5 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 19 | 24,4 (-18 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 18 | 23,2 (-22 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 16 | 21,3 (-28 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 16 | 21,2 (-29 %) |

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

**Serious Sam 3 „Under the Iron Cloud": 1.920 x 1.080, 4x SSAA/16:1 AF, maximale Details**

| | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 19 | 30,1 (Basis) |
| Radeon HD 6970 2G | 12 | 21,1 (-30 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 10 | 18,6 (-38 %) |
| Geforce GTX 580 3G | 10 | 17,9 (-41 %) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 8 | 16,3 (-46 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 3 | 11,2 (-63 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 1 | 8,2 (-73 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 0 | 7,2 (-76 %) |

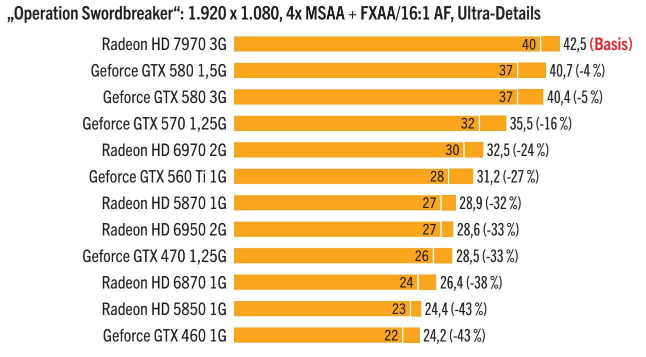
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Win 7 x64 SP1, Geforce 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ **Bemerkungen:** Während die HD 7970 in **Serious Sam 3** das Feld deklassiert, bekommt sie in den anderen Tests ihre Rohleistung nicht auf die Straße.

Min. Ø Fps ▶ Besser

## BATTLEFIELD 3 (DX11): FLÜSSIGER DENN JE

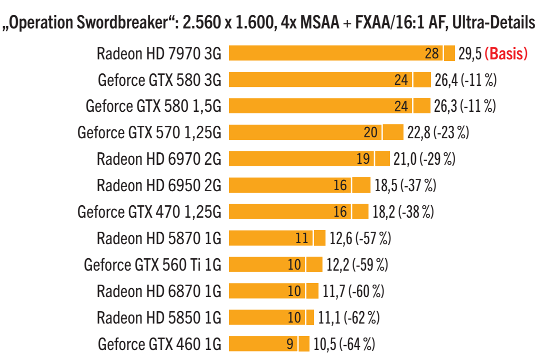
**„Operation Swordbreaker": 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF, Ultra-Details**



| | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 40 | 42,5 (Basis) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 37 | 40,7 (-4 %) |
| Geforce GTX 580 3G | 37 | 40,4 (-5 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 32 | 35,5 (-16 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 30 | 32,5 (-24 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 28 | 31,2 (-27 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 27 | 28,9 (-32 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 27 | 28,6 (-33 %) |
| Geforce GTX 470 1,25G | 26 | 28,5 (-33 %) |
| Radeon HD 6870 1G | 24 | 26,4 (-38 %) |
| Radeon HD 5850 1G | 23 | 24,4 (-43 %) |
| Geforce GTX 460 1G | 22 | 24,2 (-43 %) |

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

**„Operation Swordbreaker": 2.560 x 1.600, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF, Ultra-Details**



| | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 28 | 29,5 (Basis) |
| Geforce GTX 580 3G | 24 | 26,4 (-11 %) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 24 | 26,3 (-11 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 20 | 22,8 (-23 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 19 | 21,0 (-29 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 16 | 18,5 (-37 %) |
| Geforce GTX 470 1,25G | 16 | 18,2 (-38 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 11 | 12,6 (-57 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 10 | 12,2 (-59 %) |
| Radeon HD 6870 1G | 10 | 11,7 (-60 %) |
| Radeon HD 5850 1G | 10 | 11,1 (-62 %) |
| Geforce GTX 460 1G | 9 | 10,5 (-64 %) |

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

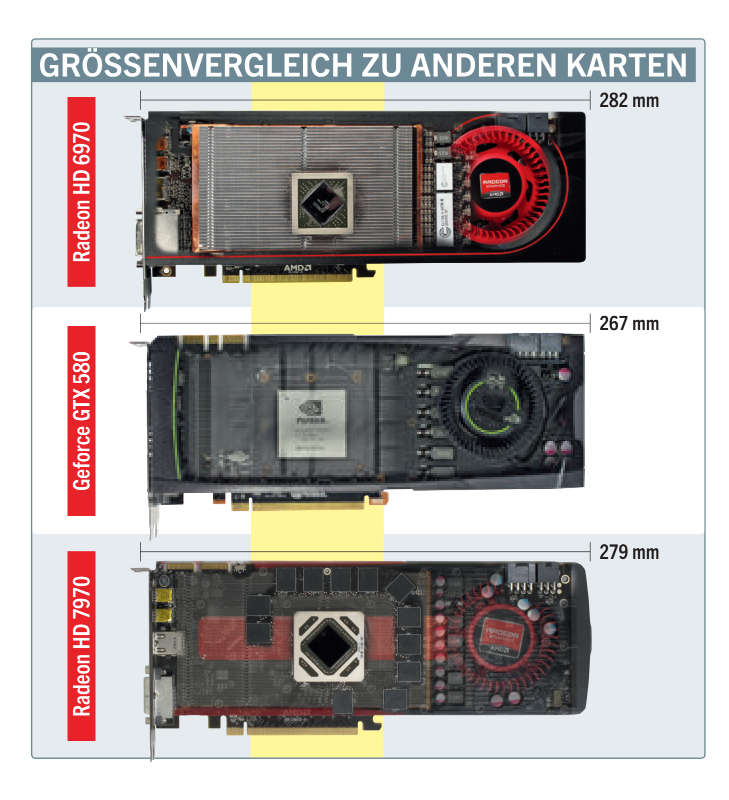
**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** In der Full-HD-Auflösung erringt die HD 7970 nur einen knappen Sieg, baut ihren Vorsprung aber mit steigender Auflösung aus.

Min. Ø Fps ▶ Besser

## TECHNIKTABELLE: HIGH-END-GRAFIKKARTEN

| Modell | GTX 580 | GTX 570 | GTX 480 | GTX 470 | HD 7970 | HD 6970 | HD 6950 (2G) | HD 5870 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Circa-Preis (Euro) | 400,- | 280,- | Auslaufmodell | Auslaufmodell | 500,- | 280,- | 220,- | Auslaufmodell |
| Codename | GF110 | GF110 | GF100 | GF100 | Tahiti XT | Cayman XT | Cayman Pro | Cypress XT |
| Direct-X-Version | 11.0 | 11.0 | 11.0 | 11.0 | 11.1 | 11.0 | 11.0 | 11.0 |
| Fertigungstechnik/Strukturbreite | 40 nm | 40 nm | 40 nm | 40 nm | 28 nm | 40 nm | 40 nm | 40 nm |
| Transistoren Grafikchip (Mio.) | 3.000 | 3.000 | 3.000 | 3.000 | 4.313 | 2.640 | 2.640 | 2.150 |
| Polygondurchsatz (Mio. Dreiecke/s) | 3.088 | 2.928 | 2.800 | 2.432 | 1.850 | 1.760 | 1.600 | 850 |
| Pixeldurchsatz (GPix/s) | 24,7 | 23,4 | 21 | 17 | 29,6 | 28,2 | 26 | 27,2 |
| Texturleistung (GTex/s) | 49,4 | 43,9 | 42 | 34 | 118,4 | 84,5 | 70,4 | 68 |
| Speichertransferrate (GByte/s) | 192,4 | 152 | 177,4 | 133,9 | 264 | 176 | 160 | 153,6 |
| Takt Grafikchip (Megahertz) | 772 | 732 | 700 | 608 | 925 | 880 | 800 | 850 |
| Takt Shader-ALUs (Megahertz) | 1.544 | 1.464 | 1.400 | 1.215 | 925 | 880 | 800 | 850 |
| Takt Videospeicher (Megahertz) | 2.004 | 1.900 | 1.848 | 1.674 | 2.750 | 2.750 | 2.500 | 2.400 |
| Shader-/SIMD-/Textureinheiten | 512/16/64 | 480/15/60 | 480/15/60 | 448/14/56 | 2.048/32/128 | 1.536/24/96 | 1.408/20/88 | 1.600/20/80 |
| Speicheranbindung (Bit) | 384 | 320 | 384 | 320 | 384 | 256 | 256 | 256 |
| Übliche Speichermenge/-typ | 1.536 GDDR5 | 1.280 GDDR5 | 1.536 GDDR5 | 1.280 GDDR5 | 3.072 GDDR5 | 2.048 GDDR5 | 2.048 GDDR5 | 1.024 GDDR5 |
| PCI-E-Stromanschluss (Netzteil) | 1x6- & 1x8-polig | 2x 6-polig | 1x6- & 1x8-polig | 2x 6-polig | 1x6- & 1x8-polig | 1x6- & 1x8-polig | 2x 6-polig | 2x 6-polig |

## GRÖSSENVERGLEICH ZU ANDEREN KARTEN




## LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

| | GTX 580 | HD 7970 | HD 6970 | GTX 570 |
|---|---|---|---|---|
| **Lautstärke** | | | | |
| Leerlauf | 0,8 Sone | 0,7 Sone | 0,5 Sone | 0,8 Sone |
| Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore) | 0,8 Sone | 0,7 Sone | 2,2 Sone | 1,3 Sone |
| Blu-ray-Wiedergabe | 0,8 Sone | 0,9 Sone | 1,9 Sone | 1,1 Sone |
| **Battlefield: Bad Company 2** (DX11) | 3,4 Sone | 4,1 Sone | 4,8 Sone | 3,4 Sone |
| Maximale Last | 5,9 Sone | 6,6 Sone | 11,0 Sone | 6,8 Sone |
| | **GTX 580** | **HD 7970** | **HD 6970** | **GTX 570** |
| **Leistungsaufnahme** | | | | |
| Leerlauf | 32 Watt | 12 Watt | 22 Watt | 28 Watt |
| Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore) | 91 Watt | 48 Watt | 74 Watt | 85 Watt |
| Blu-ray-Wiedergabe | 42 Watt | 75 Watt | 74 Watt | 37 Watt |
| **Battlefield: Bad Company 2 (DX11)** | 221 Watt | 185 Watt | 186 Watt | 194 Watt |
| Maximale Last | 312 Watt | 234 Watt | 218 Watt | 287 Watt |

Bei allen Karten gilt die Standardeinstellung für Powertune und Power Containment.

Cayman erreicht – samt der ebenfalls unterstützten EQ-Antialiasing-Modi mit Coverage-Sampling. AMD-Ingenieure geben an, man habe durchschnittliche Pixelraten von 23 bis 24 Punkten pro Takt in den vorigen Architekturen gemessen, sodass weitere ROPs, deren Anzahl im Gegensatz zu Nvidia auch unabhängig vom Speicherinterface skalierbar ist, nur geringe Vorteile geboten hätten.

### FRONT-END: DIE ARBEITSVORBEREITER

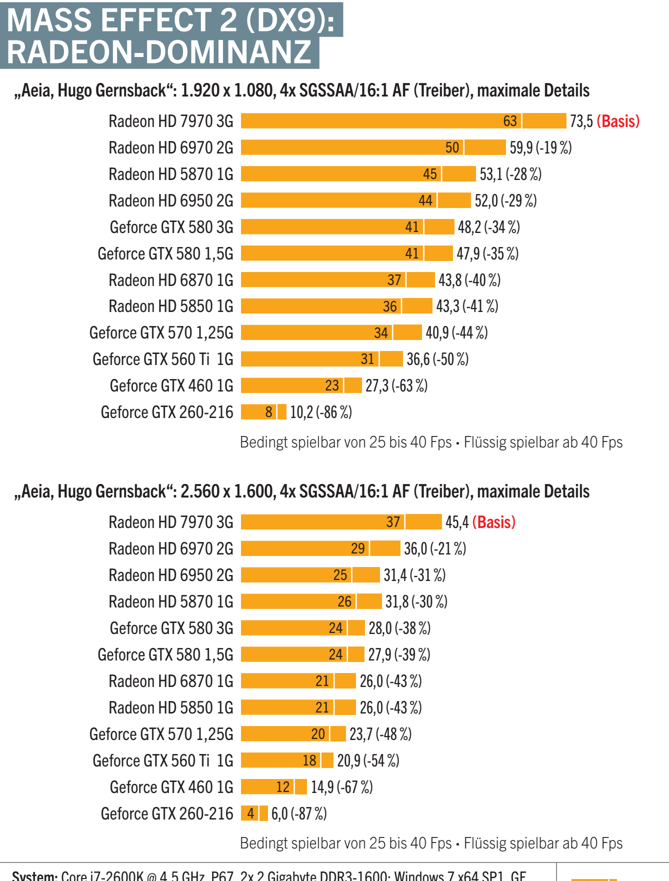
Wie Cayman auch verfügt Tahiti über eine zweifach ausgelegte Geometrievorverarbeitung („Triangle Setup“) und, analog zu Cypress, über einen doppelten Rasterisierer – letzgenannter sorgt für die Umsetzung von kontinuierlichen geometischen Objekten in diskrete Pixelbilder. Beide Einheiten sind primär an einen Block aus je 16 CUs gekoppelt. Wenn die Lastverteilung es erfodert, können aber Dreiecke und Pixel in den jeweils anderen CU-Block verschoben werden. In der Praxis liegt AMD damit weiterhin vor Nvidia, deren GF100/110-basierte Karten zwar eine deutlich höhere Setup- und Verwerfungsrate bieten, diese aber bei sichtbaren Dreiecken halbieren – das gilt zumindest, solange keine Tessellation zum Einsatz kommt.

Wie bei jeder Generation seit der HD 5870 hat AMD den in die Geometrieeinheit integrierten Tessellator aufgebohrt und ist laut interner Zählweise nun in der neunten Generation angekommen. Der Durchsatz mit Direct-X-11-Tessellation soll maximal Faktor 4 gegenüber dem Vorgänger Cayman betragen – im synthetischen SubD11-Test (übrigens von AMD beigesteuert) aus dem Direct-X-SDK kommen wir im praxisnahen Test auf maximal Faktor 3,07 gegenüber einer HD 6970 (siehe Diagramm auf der letzten Seite des Artikels). Im Vergleich zur Geforce GTX 580 ist das theoretisch allerdings immer noch ein deutlicher Rückstand, welcher umso größer ausfällt, je mehr tesselliert wird. Für die meisten praktischen Belange dürfte die Tessellationsleistung der HD 7970 allerdings keinen Bremsklotz darstellen, da sie, wie unsere Benchmarks mit **Hawx** und **Unigine Heaven 2.5** demonstrieren, bei niedrigen Faktoren die Geforce schlägt und auch im mittleren Bereich noch gut mithalten kann.

### POWERTUNE 2.0

Das bereits mit der Cayman-Grafikchip (GPU) eingeführte Energiemanagement hat AMD weiter verfeinert, um das Leistungspotenzial voll auszuschöpfen, ohne dass besonders anspruchsvolle Programme den Chip überlasten. Im Spielebetrieb und 3D-Mark-Test konnten wir mit unserem Muster kein Heruntertakten der HD 7970 feststellen. Die Leistungsaufnahme bleibt unter maximaler Last wie im Spielebetrieb auf dem Niveau der HD 6970 und damit unter der von Geforce GTX 580 & Co. bei gleichzeitig höherer Spieleleistung – sehr gut! Im Teil- und Niedriglast-Bereich hat AMD ebenfalls tolle Arbeit geleistet, wie die Messwerte unseres Musters beweisen. Besonders für Freunde von Lösungen

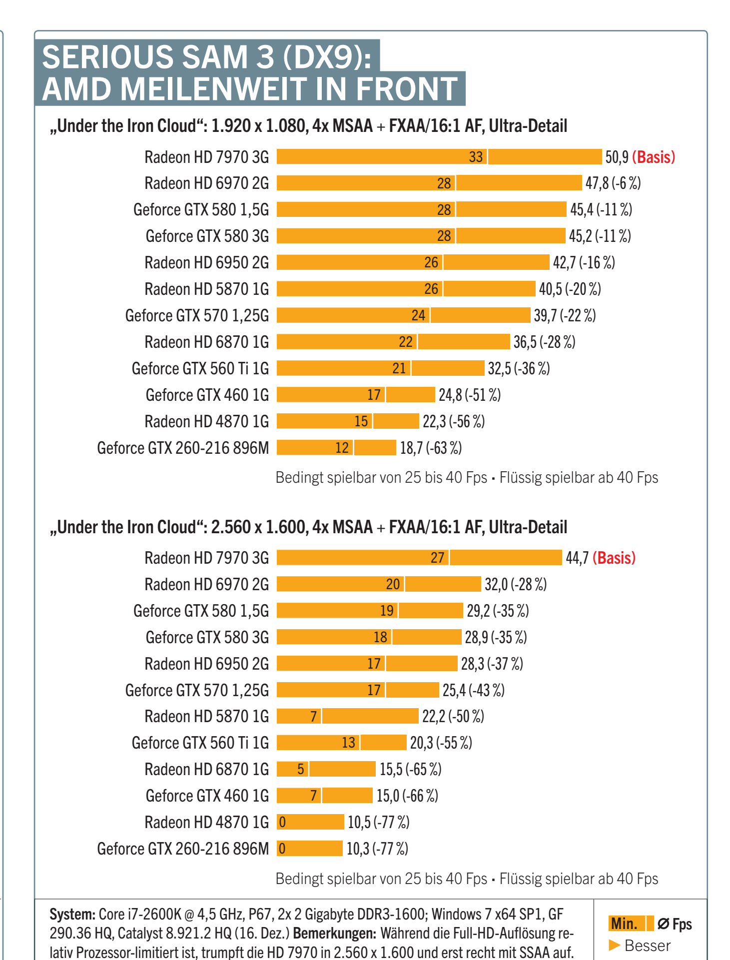
## MASS EFFECT 2 (DX9): RADEON-DOMINANZ




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** Den Geforce-Karten schmeckt das Spiel mit Supersample-AA nicht. Die HD 7970 bekommt erst mit 8x SGSSAA Probleme.

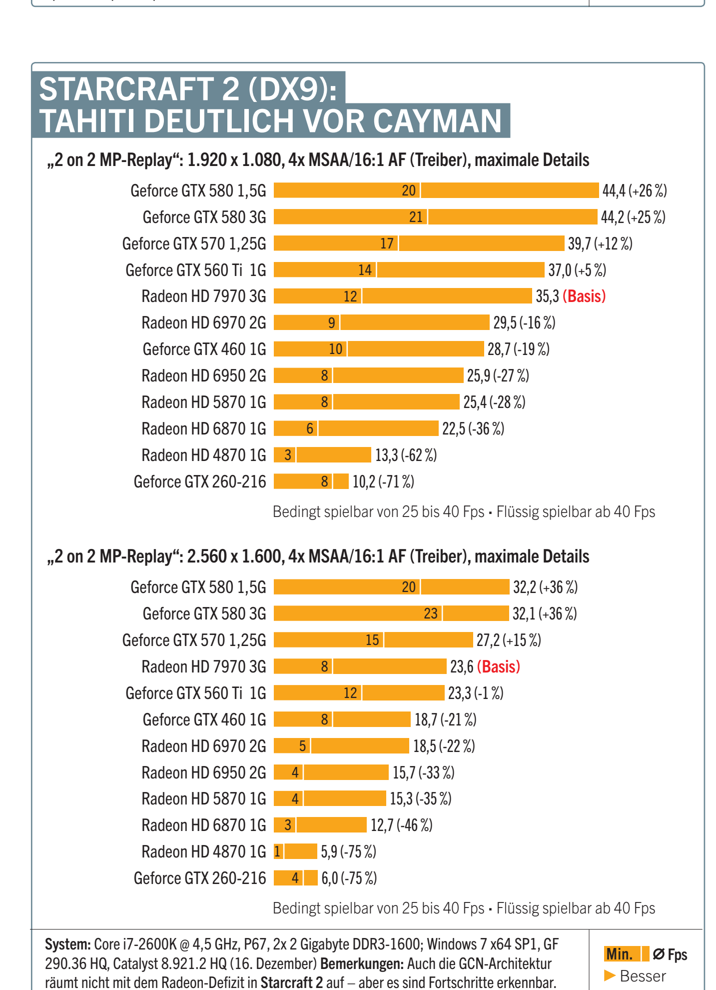



## SERIOUS SAM 3 (DX9): AMD MEILENWEIT IN FRONT



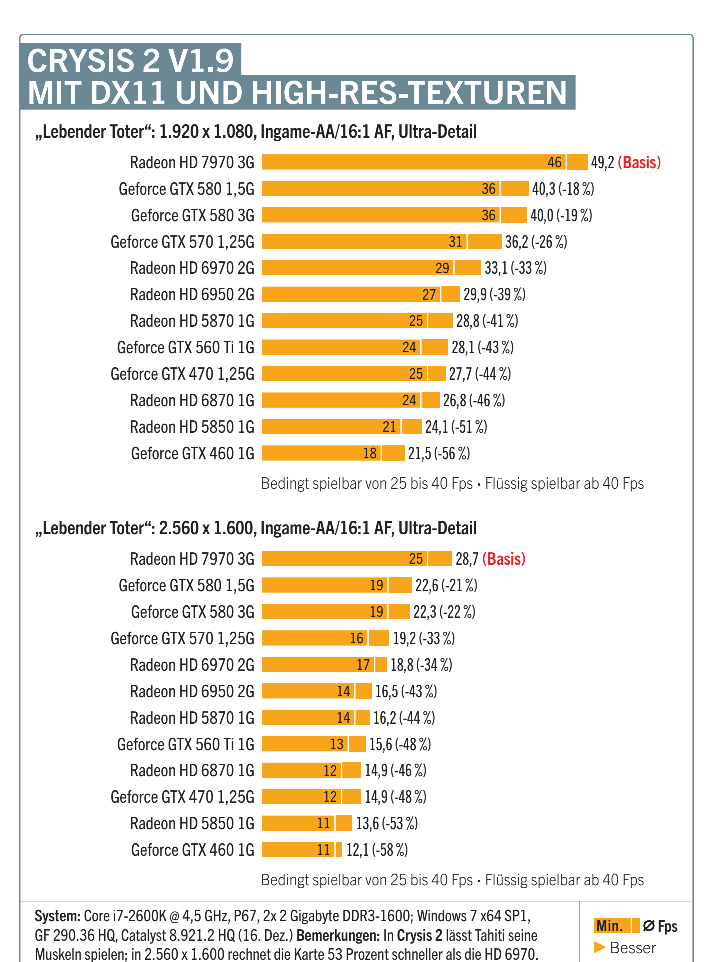

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** Während die Full-HD-Auflösung relativ Prozessor-limitiert ist, trumpft die HD 7970 in 2.560 x 1.600 und erst recht mit SSAA auf.

## STARCRAFT 2 (DX9): TAHITI DEUTLICH VOR CAYMAN




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dezember) **Bemerkungen:** Auch die GCN-Architektur räumt nicht mit dem Radeon-Defizit in **Starcraft 2** auf – aber es sind Fortschritte erkennbar.

## CRYSIS 2 V1.9 MIT DX11 UND HIGH-RES-TEXTUREN




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** In **Crysis 2** lässt Tahiti seine Muskeln spielen; in 2.560 x 1.600 rechnet die Karte 53 Prozent schneller als die HD 6970.

## DIE RADEON HD 7970 IM PCGH-RÖNTGENBLICK

### Tahiti XT (1)

AMDs neue Grafikchip in 28-Nannometer-Technik bietet 4,3 Mrd. Transistoren und unterstützt Direct X 11.1. Mit der neuartigen Architektur rüstet sich AMD für die Zukunft und bietet Performance-Freaks schon heute 2.048 Shader-ALUs und 128 TMUs.

### PCI-Express 3.0 (2)

AMDs HD 7970 ist die erste GPU, welche den brandneuen PCI-Express-Standard unterstützt. Auf PCI-E.-3.0-Systemen (SB-E) liegt die Übertragungsgeschwindigkeit bei bis zu 12 Gigabyte pro Sekunde – mehr als doppelt so hoch wie bei Cayman und GF110.

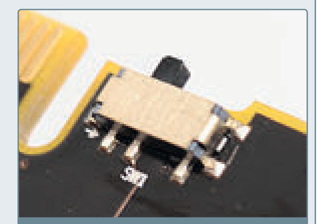
### Vapor-Chamber-Kühler (3)

Bei der Kühl-Kombo handelt es sich um eine Vapor Chamber (Verdampfungskammer). Vergrößerte Oberflächen des Kühlkörpers sowie der Schaufeln des radial arbeitenden Lüfterrades verbessern die Wärmeabfuhr und halten den Chip bei 75 Grad in **BF: Bad Company 2**.



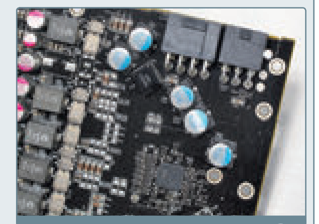
### Eyefinity 2.0 (4)

Wie schon AMDs restliche DX11-Karten bietet auch Tahiti die Mehrschirmlösung Eyefinity. Für eine bessere Wärmeabfuhr streicht AMD den zweiten DVI-I-Anschluss. Mit Direct X 11.1 kommt nativer Stereo-3D-Support per Quad-Buffer – AMDs HD3D-Ansatz.



### Dual-BIOS (5)

Wie schon Cayman bietet auch unser Tahiti-Referenzmuster ein zweites BIOS. Ob dieses bei den Partnerkarten eine Standard- und eine Übertakter-Einstellung beinhaltet oder ob sich künftige HD-7900-Modelle gar freischalten lassen werden, ist offen.



### Powertune (6)

Mithilfe diverser Schaltungen in der GPU hält AMD die Auslastung einzelner Einheiten unter Kontrolle, sodass die Karte mit einem Budget von typisch 210 und maximal 250 Watt auskommt. In unseren Spiele-Messungen bleibt sie deutlich unter ersterer Grenze.

mit zwei Grafikchips (Multi-GPU) erwähnenswert: Mit der Zero-Core-Technik versetzt AMD den Grafikchip in einen Tiefschlafmodus, der im Test nur 6 Watt benötigt – bei per Windows Power-Management abgeschaltetem Bildschirm. Laut AMD sind sogar 3 Watt als Untergrenze möglich.

## BILDQUALITÄT FÜR ENTHUSIASTEN

Wie bereits am Anfang unseres Tests beschrieben, haben wir schon mehrmals die Qualität anisotropen Texturfilter der AMD-HDGrafikkarten bemängelt. Nachdem Cypress (HD 5800) zwar gut filterte, aber bei bestimmten Mustern zu sogenanntem Banding neigte, folgte eine Veränderung bei Barts (HD 6800) und Cayman (HD 6900): Das Banding verschwand, doch das Texturflimmern bei hochfrequenten Strukturen blieb. AMD bestritt lange, dass der AF-Algorithmus Probleme hat, diverse Tests bewiesen aber das Gegenteil.

Bei der neuen HD 7970 hat sich AMD unserer geäußerten Kritik angenommen und die notwendigen Hardware-Einheiten angepasst, um die vorhandene Genauigkeit über die gesamte Latenz der Textur-Pipeline zu erhalten. Nach unseren Beobachtungen ist das Ergebnis sehr erfreulich und zumindest in der Einstellung „Hohe Qualität" der von Nvidia ebenbürtig bis überlegen, bezieht man die fehlende Winkelabhängigkeit von GCN mit ein. Für den Test der High-End-Karten haben wir uns daher entschieden, alle Benchmarks mit maximaler Bildqualität – „HQ" hüben wie drüben – durchzuführen.

## SPIELELEISTUNG

Keine Frage: Mit der HD 7970 hat AMD die Leistungskrone nach gut anderthalb Jahren von Nvidia zurückerobert. Der Abstand in unserem normierten Leistungsindex beträgt knapp elf Prozent. Das mag etwas wenig erscheinen, doch die Treiber für GCN stecken noch in den Kinderschuhen – obwohl gerade die vereinfachte Treiberentwicklung ein Vorteil der neuen Architektur sein soll. In manchen Tests, wie etwa **Serious Sam 3 BFE** – sowie mit dem leider nach wie vor auf DX9 beschränkten Supersample-Antialiasing –, kann der Tahiti-Chip jedoch sein Potenzial aufblitzen lassen und sich mit größerem Vorsprung an die Spitze setzen. In Sachen GPU-Compute haben wir uns vorerst auf ein paar Stichproben beschränkt, die jedoch besonders im Bereich Raytracing mit dem Luxmark 1.0 erfreulich ausfielen. Mit rund 16.800 Punkten im Standard-Test schlägt die HD 7970 sowohl HD 6970 (Cat. 11.6) als auch GTX 580 (Treiber: 275.33) beinahe um Faktor 2. ❑

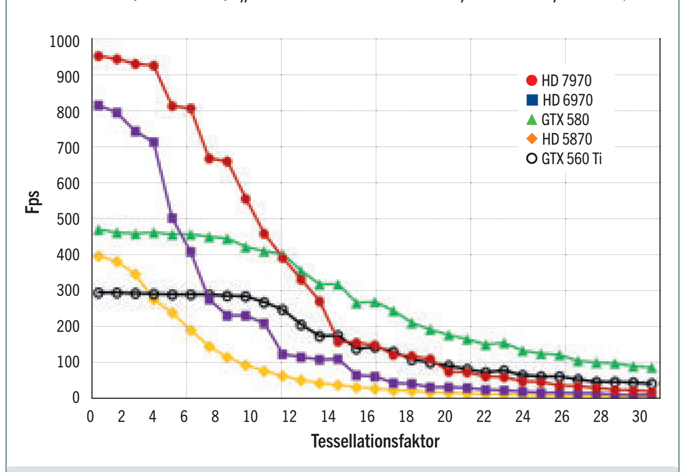
## FAZIT

**Radeon HD 7970**

Mit der HD 7970 gelingt AMD ein toller Wiedereinstieg ins High-End-Segment. Die Kombination aus exzellenter Performance, umfangreichem Feature-Set (u. a. Eyefinity), modernisierter, DX11.1-fähiger Architektur und niedriger Leistungsaufnahme lässt nur wenige Wünsche offen. Kleine Wermutstropfen sind der im Referenzdesign nicht allzu leise Lüfter, der hohe Preis und die unklare Verfügbarkeit zum Launch. Enthusiasten vermissen Down- und Supersampling-Unterstützung aller APIs .

## TESSELLATION-ANALYSE (SUBD11)

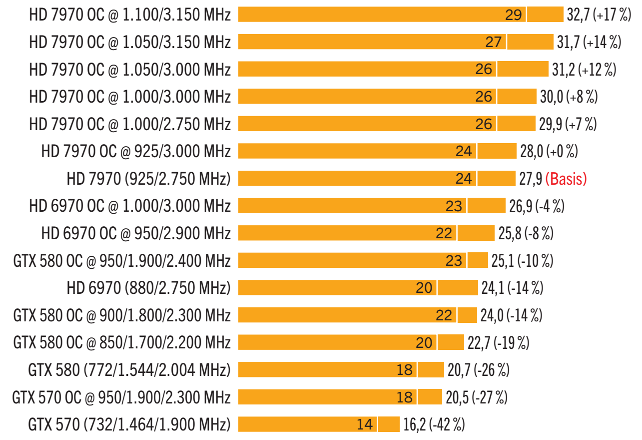
**Direct X SDK (June 2010): „SubD11" in 1.920 x 1.200, Fullscreen, kein AA/AF**




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Catalyst 8.921.2 16. Dez. (HQ) **Bemerkungen:** Die gesteigerte Tessellationsleistung beim Tahiti macht sich bemerkbar. Während die AMD-Chips mit sehr niedrigen Unterteilungsstufen schon seit Cayman deutlich vorn liegen, kann Tahiti die GTX 580 bis Faktor 12 in Schach halten, liegt danach aber nur auf GTX-560-Ti-Niveau.

## ÜBERTAKTUNGS-BENCHMARK: 1,1 GHZ GPU-TAKT SIND MÖGLICH

**Crysis Warhead (DX9): 1.920 x 1.080, 4x SGSSAA/16:1 AF, Enthusiast-Detail**

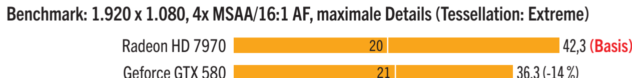



**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Win 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** +19 GPU- und +15 Prozent RAM-Übertaktung steigert die Leistung der HD 7970 um 17 Prozent; der Kerntakt bestimmt die Fps.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

## TESSELLATION: UNIGINE HEAVEN 2.5 (DX11)

**Benchmark: 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details (Tessellation: Extreme)**




**Benchmark: 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF, max. Detail (Tesselation: Extreme)**

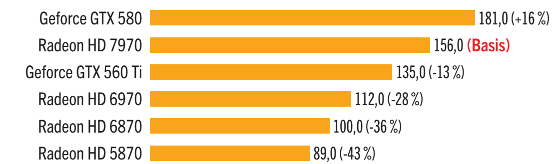
| | | |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 | 15 | 27,5 (Basis) |
| Geforce GTX 580 | 10 | 22,1 (-20 %) |
| Radeon HD 6970 | 9 | 17,2 (-37 %) |
| Geforce GTX 560 Ti | 7 | 15,9 (-42 %) |
| Radeon HD 6870 | 7 | 13,9 (-49 %) |
| Radeon HD 5870 | 5 | 13,3 (-52 %) |

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Catalyst 8.921.2 16. Dez. (HQ) Bemerkungen: Im szenenweise tessellationslastigen Unigine-Benchmark schlägt Tahiti über die gesamte Laufzeit die GTX 580.

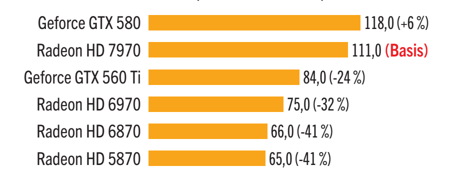
Min. | Ø Fps
▶ Besser

## TESSELLATION IM SPIEL: HAWX 2 (DX11)

**Hawx 2 Benchmark-Demo: 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**




**Hawx 2 Benchmark-Demo: 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2x 2 GiB DDR3-1600; Win 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 16. Dez. (HQ) **Bemerkungen:** In der Hawx-2-Benchmarkdemo kann die HD 7970 zumindest knapp an die GTX 580 heranreichen.

Ø Fps
▶ Besser




# Wer spielt mit mir?

**Von:** Frank Stöwer

Mechanische Tastaturen werden mittlerweile für Spieler immer interessanter. Wir zitieren vier neue Edel-Keyboards ins Testlabor. Zusätzlich mit im Test: vier neue Spielermäuse.

Bisher waren es nur der unverkennbare, vor allem von Vielschreibern geliebte direkte Anschlag und Druckpunkt der Tastenschalter, der eine mechanische Tastatur ihrem Pendant, bei dem die Gummidom-Technik zum Einsatz kommt, überlegen machte. Bei Extras wie der Tastenbeleuchtung oder Makrofunktion hatten die Tastenbretter ohne mechanische Schalter die Nase vorn und waren daher für den Spieler die bessere Wahl. Einzige Ausnahme: Razers Black-Widow-Ultimate-Editionen. Mit den von uns getesteten mechanischen Keyboards tritt jetzt eine Generation an, die mit ihrer Ausstattung speziell auf den Spieler zugeschnitten ist. Doch was nützt eine spieletaugliche Tastatur, wenn die mit ihr zum Einsatz kommende Maus dieses Kriterium nicht erfüllt? Für die vier zusätzlich getesteten Mäuse sollte das nicht zutreffen, werden sie doch vom Hersteller als Gamer-Mäuse beworben.

## TT ESPORTS MEKA G-UNIT

Die Meka G-Unit bietet viele Extras wie 12 Makrotasten, einen Profilspeicher, die Transporttasche, ein abnehmbares USB-Kabel sowie einen Kabelschacht unter der Tastatur. Eine Beleuchtung (fünf Modi) besitzen jedoch nur spielerelevante Tasten wie etwas „WASD" oder die Pfeiltasten. Trotz Handballenablage und Höhenverstellung ist die Ergonomie aufgrund des geringen Neigungswinkels der im Standard-Layout angeordneten Tasten nicht optimal. Dazu kommt ein geschrumpftes Haupttastenfeld inklusive der F-Tastenreihe, wodurch Platz für Makrotasten am linken Rand geschaffen wird. Da alle Haupttasten kleiner geraten sind, verfehlt man beim Tippen oft die linke Shift-Taste und landet auf der Feststell- oder der T11-Taste – dadurch eignet sich die Tastatur nur bedingt für Vielschreiber. Es hilft auch wenig, dass Sie dank der hohen Betätigungskraft der schwarzen Cherrys (60 Gramm) das zufällige Drücken einer unerwünschten Taste noch stoppen können. Auf das Spielvergnügen mit der Meka G-Unit wirkt sich das kaum aus, hier punkten die Cherry-MX-Black-Schalter mit ihren speziellen Eigenschaften (siehe Kasten nächste Seite rechts).

## CORSAIR VENGEANCE K90

Mit der Designertastatur Vengeance K90, bei der Corsair die roten Cherry-MX-Schalter (Haupttastenfeld, Nummernblock, Pfeiltasten) mit der Gummidom-Technik (G-Tasten, F-Tastenreihe, oberer Nummernblock) kombiniert, hat man vor allem den Online-Rollenspieler im Visier. Dementsprechend umfangreich ist die Ausstattung. Neben einer gummierten Handballenablage, einer dreistufigen Beleuchtung sowie fünf Multimedia-Tasten besitzt die Vengeance K90 einen internen Profilspeicher (drei Profile) für die je 18 Makros, die direkt aufgezeichnet und mit den G-Tasten abgerufen werden können. Die Makrotasten sind links neben den Haupttasten sowie deutlich tiefer positioniert – das verhindert ein unbewusstes Auslösen. Das teils aus Alu gefertigte Gehäuse sowie der fehlende Tastenrahmen machen die K90 zwar zum Hingucker, doch das außergewöhnliche Design hat seinen Preis: da der Abstand zwischen der F-Tasten-Reihe sowie der ESC-Taste und dem Haupttastenfeld zu gering ist, drückt man beim Schreiben oft unbeabsichtigt F12 statt Backspace beziehungsweise Tilde statt ESC. Während Druckpunkt und Anschlag der Gummidom-Tasten allenfalls gut ausfallen, überzeugen die roten Cherrys mit ihrem geringeren Betätigungsdruck (45 g), der Vielschreibern zu niedrig sein könnte, jedoch sehr schnelle Mehrfachbetätigung der Tasten in Spielen ermöglicht.

## MIONIX ZIBAL 60

Die Ausstattung der 1.350 Gramm schweren Zibal 60 ist ordentlich.

# MECHANISCHE TASTATUREN

Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 02/2012 1,65 | PC Games TOP-PRODUKT 02/2012 1,69

| Produktname | Meka G-Unit | Vengeance K90 | Zibal 60 | Vengeance K60 |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller (Webseite) | Tt Esports (www.ttesports.de) | Corsair (www.corsair.com) | Mionix (www.mionix.net) | Corsair (www.corsair.com) |
| Preis/Preis-Leistung | Ca. € 100,-/gut | Ca. € 110,-/gut | Ca. € 130,-/befriedigend | Ca. € 90,-/gut |
| PC Games-Preisvergleich | www.pcgames.de/preisvergleich/677818 | www.pcgames.de/preisvergleich/681684 | www.pcgames.de/preisvergleich/632181 | www.pcgames.de/preisvergleich/681681 |
| Bauart/Anschluss | Kabeltastatur/USB | Kabeltastatur/USB | Kabeltastatur/USB | Kabeltastatur/USB + PS/2 (per Adapter) |
| Ausstattung (20 %) | 1,73 | 1,85 | 2,60 | 3,03 |
| Kabellänge | Ca. 190 cm | Ca. 190 cm | Ca. 160 cm | Ca. 190 cm |
| Handballenablage | Ja | Ja (gummiert) | Ja | Ja, nur für den linken Handballen |
| Beleuchtung | Ja (nur bestimmte Tasten) | Ja (individuell einstellbar) | Ja (individuell einstellbar) | Nein |
| Tastenanzahl | 128 Tasten | 134 Tasten + Scrollrad für die Lautstärke | 105 Tasten | 111 Tasten + Scrollrad für die Lautstärke |
| USB-Ports/Soundanschlüsse | Ja, zwei USB-2.0-Anschlüsse/Ja, Köpfhörer und Mikrofon | Ja, einen USB-2.0-Anschluss/nein | Ja, zwei USB-2.0-Anschlüsse/Ja, Köpfhörer und Mikrofon | Ja, einen USB-2.0-Anschluss/nein |
| Extras | Makrofunktion, Teilbeleuchtung (5 Stufen), 7 Multimediatasten, Profilspeicher, Tasche, Kabelschacht, 1.000 Hz | Teilweise aus Alu, Makrofunktion (inklusive Direktaufzeichnung), Beleuchtung (3 Stufen), 5 Multimediatasten, Profilspeicher, 18 Makrotasten | Dreistufig beleuchtete Tasten (Einzelbeleuchtung WASD), 7 Multimediatasten | Ablage für die linke Hand, zusätzlich 10 rote Tastenaufsätze (gummiert), teilweise aus Alu, 5 Multimedia-Tasten, Srollrad (Lautstärke) |
| Höhenverstellung | Ja | Ja | Ja | Ja (Vorne und hinten) |
| Eigenschaften (20 %) | 2,20 | 1,78 | 1,85 | 2,01 |
| Tastaturlayout/Übersichtlichkeit | Full-Size (Standard MF)/gut | Full-Size (Standard MF)/gut | Full-Size (Standard MF)/sehr gut | Full-Size (Standard MF)/gut |
| Tastenhöhe (Haupttasten) | Normal | Normal | Normal | Normal |
| Ergonomie/Rutschfestigkeit | Gut/sehr gut | Gut bis sehr gut/sehr gut | Sehr gut/gut | Gut/gut |
| Gewicht | 1.468 Gramm | 1.262 Gramm | 1.352 Gramm | 1.018 Gramm |
| Windowstasten | Ja, per Taste deaktivierbar | Ja, per Taste deaktivierbar | Ja, nicht deaktivierbar | Ja, per Taste deaktivierbar |
| Abmessungen (B x T x H) | 515 x 162 x 36 mm | 503 x 210 x 35 mm | 430 x 160 x 40 mm | 435 x 165 x 35 mm |
| Leistung (60 %) | 1,45 | 1,95 | 1,90 | 2,15 |
| Tastenanschlag/Druckpunkt | Sehr gut/sehr gut | Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut | Sehr gut/sehr gut | Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut |
| Schalterart/Aktivierungsdruck | Cherry MX Black/60 g (durchschn. 40 g bis 80 g) | Cherry MX Red/45 g | Cherry MX Black/60 g (durchschn. 40 g bis 80 g) | Cherry MX Red/45 g |
| Key Rollover | 6KRO (USB) | 20KRO (USB) | 6KRO (USB) | NKRO (PS/2)/20KRO (USB) |
| Duckjump-Kompatibilität* | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Frei programmierbare Makros | Ja | Ja | Nein | Nein |
| Office-/Spiele-Tauglichkeit | Gut/sehr gut | Gut/sehr gut | Sehr gut/Sehr gut | Gut/sehr gut |
| FAZIT | + Makrofunktion/spezielle Beleuchtung<br>+ Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten<br>– Verkleinertes Haupttastenfeld | + Ausstattung<br>+ Umfangreiche Makrofunktion<br>– Tastenlayout/nicht komplett mechanisch | + Tastenbeleuchtung<br>+ Druckpunkt/Anschlag der mech. Tasten<br>– Nicht immer rutschfest | + Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten<br>+ Für Spieler nützliche Extras<br>– Ergonomie/Tastenlayout |
| | Wertung: 1,65 | Wertung: 1,69 | Wertung: 2,03 | Wertung: 2,30 |

* „A", „D", „Strg" und Leertaste werden gleichzeitig gedrückt.

Ein Teil der F-Tasten ist mit sieben Multimediafunktionen doppelt belegt und auf der Rückseite des Gehäuses findet man zwei USB- sowie Soundanschlüsse (Line out/Mic in). Für die sehr gute Ergonomie sind die abnehmbare Handballenablage sowie die Höhenverstellung verantwortlich. Wird Letztgenannte ausgefahren, nimmt jedoch die Rutschfestigkeit ab, da die Haltefüße nicht gummiert sind. Die Intensität der Beleuchtung für die 105 im MF2-Standard angeordneten Tasten lässt sich dreistufig verstellen, es ist sogar möglich, nur die WASD-Tasten zu beleuchten. Sonderzeichen wie das Frage- oder Ausrufezeichen werden von der LED jedoch nicht angestrahlt. Dank ihrer linearen schwarzen Cherry-MX-Tastenschalter, die einen relativ hohen Betätigungsdruck von ca. 60 Gramm besitzen, eignet sich die Tastatur vor allem für Shooter. Auch Vieltippern wird der hohe Pressdruck und der direkte Anschlag der Tasten gefallen.

## CORSAIR VENGEANCE K60

Wie bei der Vengeance K90 bestückt Corsair auch beim kleineren, in erster Linie für Ego-Shooter und Action-Titel entwickelten Pendant nur die Haupt- und Pfeil-Tasten sowie die Tasten des Nummernblocks mit roten Cherry-MX-Schaltern. Da das Tastenlayout (MF2-Standard) – mit Ausnahme des fehlenden G-Tasten-Blocks für Makros – dem der Vengeance K90 entspricht, kann es auch hier wegen der zu nah an das Haupttastenfeld gerückten F-Tastenreihe zu Problemen kommen. Dem Spieler werden mit den zehn roten Tastenabdeckungen und der Ablage für den linken Handballen, die die Ergonomie verbessert, nützliche Extras geboten. Nicht zu vergessen die roten Cherry-Schalter, die linear sind und sich sehr schnell mehrfach betätigen lassen. ❑

## FAZIT

**Mechanische Tastaturen**

Spielern empfehlen wir sowohl die Tt Esport Meka G-Unit als auch die Corsair Vengeance K90 – je nachdem, welcher Cherry-MX-Schaltertyp (schwarz/rot, hoher/geringer Aktivierungsdruck) bevorzugt wird. Wer neben dem Spielen auch sehr viel schreibt, trifft jedoch mit der Mionix Zibal 60 die bessere Wahl.

## KLEINE SCHALTERKUNDE: CHERRY-SCHALTER IM DETAIL

**Cherry MX Black**

Schwarze Cherrys sind linear und geben keine taktile (spürbare) Rückmeldung. Tasten mit diesem Schaltertyp besitzen einen hohen Pressdruck von 60 g und lösen nach 2 von 4 Millimetern Druckweg aus.

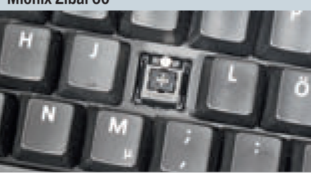
**Tt Esports Meka G-Unit**



**Cherry MX Black mit Beleuchtung**

Auch die beleuchteten Cherry-MX-Black-Pendants eignen sich sehr gut für Ego-Shooter, da eine sehr schnelle Mehrfachbetätigung möglich ist. Vielschreiber dagegen lieben den harten Druckpunkt.

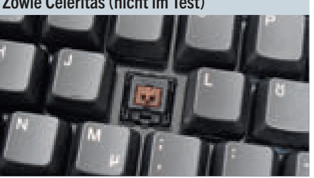
**Mionix Zibal 60**



**Cherry MX Brown**

Sowohl die Cherry MX Brown als auch die blaue Variante mit Klick-Feedback geben nach dem halben Druckweg eine leichte taktile Rückmeldung – Ideal für ein sehr schnelle Doppelbetätigung.

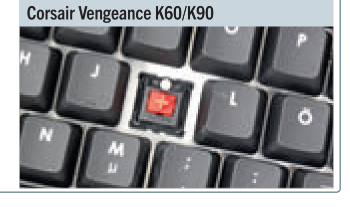
**Zowie Celeritas (nicht im Test)**



**Cherry MX Red mit Beleuchtung**

Dank ihres geringen Aktivierungsdrucks von 45 g eignen sich die linearen roten Cherry-Schalter sehr gut für Spiele, speziell für Shooter, da hier oft Tasten sehr schnell hintereinander gedrückt werden.

**Corsair Vengeance K60/K90**



# Spielermäuse

Eine optimale Ergonomie ist genauso wichtig wie eine tadellose Leistung und gute Ausstattung.

Die Zusatzgewichte der Corsair Vengeance M60 im Detail

Dank der besonderen Gewichtsanpassung an drei Stellen der Unterseite des Alu-Chassis kann der Spieler den Schwerpunkt der Vengeance M60 individuell festlegen.

Abgesehen von der oberflächenoptimierten Abtastfunktion der Corsair Vengeance M60 hat die neue Spielermaus-Generation keine Technik-Innovationen zu bieten. Die Hersteller versuchen eher, ihre Produkte mit Ausstattungsextras wie einer auffälligen Beleuchtung (Diablo 3 Mouse) oder einer speziellen Gewichtsanpassung sowie einem aus Aluminium gefertigten Rumpf (Vengeance M60) zu individualisieren. Des Weiteren scheint man sich verstärkt Gedanken um eine optimale Ergonomie zu machen, denn außer bei Logitechs G300 gibt es hier erfreulich wenig zu kritisieren.

## STEELSERIES DIABLO 3 MOUSE

Sowohl bei der Form als auch bei der Tastenanordnung und -anzahl von Steelseries' neuer Diablo-3-Maus hat die Sensei desselben Herstellers Pate gestanden. So erbt die vornehmlich für Blizzards Action-RPG entwickelte Maus die meisten der Eigenschaften, die der Sensei eine sehr gute Note von 1,47 eingebracht haben. Sie ist für Links- und Rechtshänder geeignet, besitzt eine sehr gute Ergonomie und ist dank ihrer rauen Oberfläche (komplettes Gehäuse) auch griffig. Alle Tasten, deren sehr gute Druckpunkte leichtgängig, aber direkt ausfallen, lassen sich auch von Spielern mit kleinen oder mittelgroßen Händen sehr gut erreichen. Die Rasterung des für mehr Rutschfestigkeit mit einer Gummierung versehenen Mausrads reagiert ebenfalls ohne Leerlauf.

Für eine auffällige Optik sorgen das wahlweise pulsierend beleuchtete Scrollrad sowie das *Diablo 3*-Logo auf der Oberschale. Anders als bei der Sensei bietet die Maus keinen Profilspeicher, auf das Display an der Unterseite und den integrierten Prozessor wurde auch verzichtet. Bei der Leistung hält das günstigere Eingabegerät jedoch mit der Sensei mit und lässt sich auch mit der maximalen Cpi-Zahl (Counts per Inch, vergleichbar mit Dpi – Dots per Inch) von 5.700 präzise und kontrolliert einsetzen. Lob gibt es auch für die leicht zu bedienende Software, die unter anderem vordefinierte **Diablo 3**-Aktionen/-Funktionen enthält und mit der Fähigkeiten via Drag & Drop zugewiesen werden können.

## CORSAIR VENGEANCE M60

Der Rumpf der Vengeance M60 ist aus Aluminium gefertigt. Auf das Chassis montiert Corsair eine auffällige Kunststoffschale, deren Seitenteile verkürzt sind und deren Heck nicht bis zum Ende des Alu-Rahmens durchgezogen wird. Diese Konstruktion wirkt sich jedoch kaum negativ auf die Ergonomie der M60 aus. Lediglich das rechte der beiden griffigen Seitenteile bietet zu wenig Platz für den Ringfinger und auch die linke Kante des offenen Hinterteils kann bei längerem Spielen unangenehm am Daumenballen drücken. Die mit einem präzisen, knackigen Druckpunkt versehenen Tasten sind trotzdem gut erreichbar. Auch die Sniper-Taste, deren Dpi-Zahl genauso wie die Polling-Rate, die Dpi-Umschaltung oder die Lift-off-Distanz in der sehr umfangreichen und einfach zu bedienenden Software festgelegt wird, liegt so weit vorn, dass man diese selten ungewollt auslöst.

Die besondere Gewichtsanpassung (3x 4,5 Gramm) der mit einem Profilspeicher (6 Profile) und Makrofunktion ausgestatteten Maus für Action-Rollenspieler gibt dem Nutzer die Möglichkeit, den Schwerpunkt des Geräts an seine persönlichen Vorlieben anzupassen (siehe Bild links). Der mit bis zu 5.700 Dpi abtastende Avago-ADNS-9500-Laser verrichtet seine Arbeit genau und verzögerungsfrei. Mithilfe der Surface-Quality-Funktion (Software) kann die Kamera der Sensoreinheit sogar nachträglich fokussiert und somit an den Untergrund/das Pad, auf dem die M60 zum Einsatz kommt, angepasst werden. Wichtig für Spieler mit Hartplastik-Pads: Die M60 funktioniert hier nur, wenn Sie bei der Lift-off-Distanz nicht die niedrigste Stufe einstellen.

## LOGITECH GAMING MOUSE G300

Die G300 ist neben der G400 Logitechs zweite aktuelle Spielermaus. Anders als der große Bruder

## DIE ERGONOMIE DER TESTKANDIDATEN IM VERGLEICH

**Eine empfehlenswerte, ergonomische Maus liegt optimal in der Hand. Erfüllen die Testnager dieses Kriterium?**

Wenn die Ergonomie, also Größe, Form und Haptik der Maus, nicht stimmt, kommt es bei längerem Spielen schnell zu Krämpfen oder Ermüdung im Handgelenk. Das ideale Gehäuse-Design einer Spielermaus passt sich folglich der Form der Hand an.

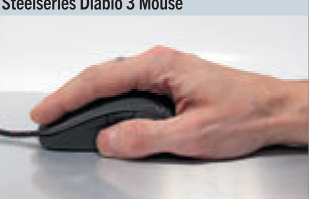
Mit Ausnahme der Logitech Gaming Mouse G300, deren Gehäuse deutlich zu klein geraten ist – man achte auf den Überstand der Finger –, liegt die im Falle unseres Testers groß geratene Hand entspannt auf der Gehäuseoberfläche der Testmuster und nimmt so eine ergonomische Position ein. Während der Daumen bei den Mäusen von Corsair, Steelseries und Hama an der dafür vorgesehenen Position ruht und nur bei der Gaming Mouse uRage evo den beiden Seitentasten gefährlich nahe kommt, befindet sich dieser bei G300 vor der mit einer Gummierung versehenen Daumenmulde. Bei den anderen Mäusen sind die Griffmulden, also die für den Daumen und den kleinen Finger, nur angerauht, das macht sie aber trotzdem gerade bei verschwitzten Fingern noch griffig.

Logitech Gaming Mouse G300



Hama Gaming Mouse uRage evo

Steelseries Diablo 3 Mouse



Corsair Vengeance M60



ist sie zwei Zentimeter kürzer, besitzt dafür aber eine symmetrische Form, mit der sie sich wie die Diablo 3 Mouse von Steelseries für Rechts- und Linkshänder eignet. Sie tastet zwar nur mit bis zu 2.500 Dpi ab, hat aber ansonsten einiges an Ausstattung zu bieten. Dazu gehören neun frei programmierbare Tasten, eine Dpi-Umschaltung, eine Makrofunktion, ein Speicher für drei Profile sowie eine Beleuchtung, die das Profil anzeigt, das standardmäßig mit der hinteren der beiden mittleren Extratasten gewählt wird. Der Druckpunkt der insgesamt sechs zusätzlichen Schalter sowie der beiden Haupttasten fällt sauber und direkt aus, an der Rasterung des tief in die Oberschale versenkten Scrollrads gibt es ebenfalls nichts zu beanstanden.

Die Ergonomie ist allerdings das größte Problem von Logitechs G300, denn das Gehäuse ist so klein, dass schon Spieler mit normal großen Händen trotz gummierter Griffmulden für den Daumen kaum eine Handhaltung finden, die nicht schon nach kurzer Zeit zu Verspannungen, ja sogar Krämpfen im Handgelenk führt. Spieler mit einem langen Mittelfinger müssen diesen für das Auslösen der rechten Maustaste stark krümmen. Das direkt daneben platzierte Tastenpaar erreicht man ebenfalls nur unkomfortabel. Dazu kommen das geringe Gewicht und der hohe Mausrücken. Über diese Mängel kann man trotz der im Grenzbereich präzisen und verzögerungsfreien Leistung derLogitech Gaming Mouse G300 sowie der vorbildlichen Software nicht hinwegsehen.

## HAMA GAMING MOUSE URAGE EVO

Mit einem Straßenpreis von etwas mehr als 20 Euro ist Hamas Spielermaus das günstigste Produkt im Test. Das macht sich vor allem bei der Ausstattung der uRage evo bemerkbar, denn auf Extras wie Makrofunktion, Profilspeicher, Zusatzgewichte oder umfangreiche Software muss der Käufer verzichten. Dazu kommt, dass die vier Stufen der Dpi-Umschaltung (800/1.200/1.800/3.200 Dpi) nicht verändert werden können und die Polling-Rate auf 500 MHz festgelegt ist. Die blaue Beleuchtung sowie die Klavierlack-Oberschale machen Hamas Nager zwar zu einem Blickfang, dafür sind die beiden Haupttasten aber zu glatt, sodass ein verschwitzter Finger hier schon mal abrutscht. Dank gummierter Griffmulden haben sowohl der Daumen als auch der kleine Finger mehr Halt. Der Ringfinger findet jedoch auf dem rechten der schmalen Seitenteile keinen Platz und der Daumen löst schnell ungewollt die mit einem guten Druckpunkt versehenen linken Seitentasten aus. Insgesamt geht die Ergonomie aber in Ordnung. Auch an der Rasterung des gummierten Scrollrads und dem Druckpunkt der langlebigen Omron-Schalter für die Haupttasten gibt es nichts auszusetzen.

Die Leistung der Hama Gaming Mouse uRage evo ist ebenfalls überzeugend, denn sie setzt auch sehr schnelle Bewegungswechsel präzise und ohne Aussetzer um. Wer auf der Suche nach einer günstigen Spielermaus ist und bei der Ausstattung Abstriche machen kann, könnte mit dieser Maus glücklich werden. ❑

**Besondere Beleuchtung: Steelseries Diablo 3 Mouse**




Zu den Extras, die alle getesteten Mäuse zu bieten haben, gehört eine Beleuchtung. Im Fall des Steelseries-Modells ist diese sehr auffällig und kann sogar variabel pulsieren.

### FAZIT

**Spielermäuse**

Sowohl die Steelseries' Diablo 3 Mouse als auch Corsairs Vengeance M60 sind empfehlenswerte Spielermäuse. Dabei eignen sich beide Geräte nicht nur für die Sparte (Action-RPG/Shooter), für die sie primär konzipiert sind. Beim Kauf sollte auch die Ergonomie eine wichtige Rolle spielen, da hat die Diablo 3 Mouse die Nase leicht vorn. Logitechs Gaming Mouse G300 schneidet hier am schlechtesten ab. Hamas uRage evo ist dagegen erste Wahl für Sparfüchse.

## SPIELERMÄUSE

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

| Produkt | Diablo 3 Mouse | Vengeance M60 | Gaming Mouse G300 | Gaming Mouse uRage evo |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller (Webseite) | Steelseries (www.steelseries.com) | Corsair (www.corsair.com) | Logitech (www.logitech.de) | Hama (www.hama.de) |
| Preis/Preis-Leistung | Ca. 55 Euro/befriedigend bis gut | Ca. 50 Euro/befriedigend bis gut | Ca. 30 Euro/gut | Ca. 20 Euro/gut bis sehr gut |
| PC Games-Preisvergleich | www.pcgames.de/preisvergleich/651601 | www.pcgames.de/preisvergleich/681541 | www.pcgames.de/preisvergleich/671022 | www.pcgames.de/preisvergleich/637837 |
| Bauart/Anschluss | Kabelmaus/USB | Kabelmaus/USB | Kabelmaus/USB | Kabelmaus/USB |
| Empfohlener Spielstil | Low-, Mid- und High-Sense | Low-, Mid- und High-Sense | Low-, Mid-Sense | Low-, Mid- und High-Sense |
| Ausstattung: | 2,73 | 2,48 | 2,73 | 3,45 |
| Abtastung | Optisch (Laser) | Optisch (Laser) | Optisch (Laser) | Optisch (Laser) |
| Anzahl Tasten * | 8 + Scrollrad | 8 + Scrollrad | 9 + Scrollrad | 6 + Scrollrad |
| Max. Auflösung | 5.700 Cpi (Counts per Inch) | 5.700 Dpi | 2.500 Dpi | 3.200 Dpi |
| Kabellänge | Ca. 190 mm | Ca. 200 mm | Ca. 200 mm | Ca. 200 mm |
| Sonderausstattung | Dpi-Umschaltung, Beleuchtung, Profilspeicher (nur Software), Makrofunktion, vordefinierte *Diablo 3*-Aktionen | Dpi-Umschaltung, Sniper-Taste, Gewichte, Beleuchtung, Profilspeicher (6 Profile), Makrofunktion | Dpi-Umschaltung, Makrofunktion, Profilspeicher (3 Profile), Beleuchtung | Dpi-Umschaltung, Beleuchtung, Extra-Mausgleiter |
| Eigenschaften: | 1,71 | 1,56 | 1,56 | 1,87 |
| Geeignet für | Links- und Rechtshänder | Rechtshänder | Links- und Rechtshänder | Rechtshänder |
| Gewicht | 86 Gramm | 122 bis 136 Gramm (3 Gewichte à 4,5 g) | 86 Gramm | 100 Gramm |
| Druckpunkte Haupt-/Sondertasten | Sehr gut/gut bis sehr gut | Sehr gut/gut bis sehr gut | Sehr gut/gut bis sehr gut | Sehr gut/gut |
| Druckpunkt/Rasterung Scrollrad | Gut/gut bis sehr gut | Gut/sehr gut | Gut/gut bis sehr gut | Gut/gut |
| Verarbeitung/Software | Sehr gut/sehr gut | Sehr gut/sehr gut | Sehr gut/sehr gut | Gut/nicht vorhanden |
| Leistung: | 1,31 | 1,61 | 2,21 | 2,08 |
| Ergonomie | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Befriedigend | Gut |
| Präzision/1.000 Hz Polling-Rate | Sehr gut/ja | Sehr gut/ja | Sehr gut/ja | Sehr gut/nein, nur 500 Hz |
| Gleiteigenschaften ** | Gut | Gut | Gut | Gut |
| Anspruchsverhalten (Latenz) | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| FAZIT | ⊕ Für Rechts- und Linkshänder<br>⊕ Ergonomie<br>⊖ Kein interner Profilspeicher | ⊕ Leistung des Sensors<br>⊕ Sehr umfangreiche Software<br>⊖ Teils Probleme mit Hartplastik-Pads | ⊕ Für Rechts- und Linkshänder<br>⊕ Präzise und latenzfrei<br>⊖ Ergonomie/Maus ist zu klein | ⊕ Präzise und latenzfrei<br>⊕ Günstig<br>⊖ Ausstattung |
| | Wertung: **1,67** | Wertung: **1,77** | Wertung: **2,18** | Wertung: **2,31** |

* Inklusive Scrollrad-Taste ** Getestet mit Sharkoom Rush Mat (Stoff) und Zowie Swift (Hartplastik)


Bild: MEV

# Spielen? Aber sicher!

**Von:** Frank Stöwer

Wie erkennt man Sicherheitslücken rechtzeitig und wie umfangreich muss ein Sicherheitspaket für PC-Spieler wirklich sein? Wir recherchieren den optimalen Schutz.

Das Thema Sicherheitssoftware ist bei enthusiastischen PC-Spielern eher unbeliebt. Viele nutzen entweder nur einen kostenlosen Virenscanner oder verzichten gleich ganz auf derartige Software, um die Systemleistung nicht zu bremsen, und vertrauen auf eigene Umsicht beim Surfen. Doch welches Risiko gehen PC-Spieler ohne Antiviren-Software eigentlich ein und wie sieht die ideale Sicherheitslösung für PC-Spieler aus? Wir haben uns dafür Rat bei den Experten geholt und geben konkrete Antworten auf wichtige Fragen – denn so viel Sicherheit brauchen Sie wirklich!

## AUCH ERFAHRENE ANWENDER SIND GEFÄHRDET

Dass erfahrene Anwender allen Gefahren aus dem Weg gehen können, ist nach wie vor der größte Irrglaube, den es im Zusammenhang mit Antiviren-Software gibt. Versierte Nutzer haben es sicherlich einfacher, den Fallen im Web aus dem Weg zu gehen, doch auch aktuelle Software und Umsicht bei der Nutzung des Internets bieten keine hundertprozentige Sicherheit. Dazu Viren-Analyst Christian Funk von Kaspersky Lab: „[...] Cyberkriminelle setzen heutzutage verstärkt auf die Qualität ihrer Angriffe anstatt auf die schiere Flut an neuen Schadprogrammen. Zum einen werden die technischen Fähigkeiten von Malware fortwährend ausgefeilter, zum anderen die Angriffsschemata durch geschickteres Social Engineering immer überzeugender für die Anwender. Selbst für Experten sind diese immer schwerer zu entlarven. [...]

Sogenannte Exploit-Kits beispielsweise scannen den Rechner beim Ansurfen auf die installierte Surfumgebung und können so einen maßgeschneiderten Schadcode ausliefern. Der Anwender muss bei solchen Verfahren keine Datei mehr händisch ausführen – dies macht den Verbreitungsweg zur heimtückischsten Art, infiziert zu werden. Umsichtigkeit und Erfahrung helfen hier kaum weiter. [...]“

## DIE GEFAHREN FÜR DEN SPIELE-RECHNER

Die Zeit der Viren, die komplette Systeme und Rechenzentren lahmlegten, ist vorbei. Hacker und ihre Programme haben nicht mehr in erster Linie das Ziel, Schaden auf Computern anzurichten. Es spielen fast ausschließlich wirtschaftliche Interessen eine Rolle. Sensible Daten wie Konto- oder Kreditkarteninformationen werden für bares Geld im Internet gehandelt. Große Hackerangriffe, wie unlängst auf die Datenbanken des Sony-Konzerns, bieten hierfür das beste Beispiel. Der Preis für eine Kreditkartennummer schwankt natürlich, liegt im Normalfall aber im einstelligen Euro-Bereich. Auf den ersten Blick mag das nach nicht viel Geld aussehen. Professionelle Hacker klauen jedoch nicht eine Nummer, sondern nach Möglichkeit gleich Tausende. So kommen relativ einfach und schnell große Geldbeträge zusammen und Cyberkriminelle haben ein vergleichsweise niedriges Risiko, erwischt zu werden. Geklaut wird alles, was sich irgendwie zu Geld machen lässt. Neben Kreditkarteninformationen haben es Kriminelle auch auf die Online-Konten von PC-Spielern abgesehen. Diese lassen sich durch ihren digitalen Wert direkt verkaufen und beinhalten häufig zusätzliche Informationen über die Bankverbindung des Besitzers. Die dazu notwendige Malware bleibt meistens relativ lange unbemerkt auf infizierten Systemen.

Es gibt aber auch sogenannte „Ransomware“, die absichtlich auf sich aufmerksam macht. Hierbei werden relevante Daten verschlüsselt und vom Nutzer ein „Lösegeld“ gefordert. Von einer Zahlung ist in solchen Fällen jedoch immer abzuraten, da häufig nicht einmal sicher

ist, ob überhaupt die technische Möglichkeit gegeben ist, um die Daten wieder freizugeben. Während früher eher Unternehmen von solchen Erpressungen betroffen waren, machte Mitte diesen Jahres der „BKA-Trojaner" diesbezüglich auf sich aufmerksam. Hier wurden Nutzer aus ihrem Windows-Konto ausgesperrt und es wurden 100 Euro für die Freigabe des Systems gefordert.

## GEFAHRENQUELLEN IM INTERNET

Eine pauschale Aussage bezüglich der größten Gefahrenquelle erscheint aufgrund des individuellen Surfverhaltens von Anwendern sehr schwierig. Grundsätzlich nutzen Hacker alle Möglichkeiten, um andere Systeme zu infizieren, und ein gewisses Maß an Vorsicht und gesundes Misstrauen ist bei jeder Aktion im Worldwide Web zu empfehlen. Bei E-Mails müssen speziell Spieler nach wie vor auf „Phishing"-Versuche achten. Häufig werden Zocker mit potenziellen Zugängen zu Beta-Tests oder einem kostenlosen Account zu aktuellen MMO-Spielen gelockt. Die Qualität der Phishing-Attacken ist dabei mittlerweile enorm hoch, sodass selbst Experten fingierte Mails nicht mehr von Originalen unterscheiden können. Beim Surfen sind es vor allem Software-Exploits, die von Hackern genutzt werden. Präparierte Webseiten scannen Browser und System auf mögliche Schwachstellen und entern als sogenannter „Drive-by-Download" das System.

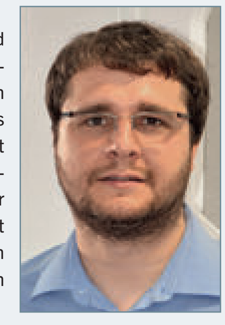
Bei allen Anwendungen, die typischerweise sowie am häufigsten über Torrent-Netze getauscht werden, sollte man Vorsicht walten lassen: Komplette Spiele, Programme oder auch nur kleine Cracks werden von Hackern nicht ohne Hintergedanken geschrieben. Auch hier stehen immer wirtschaftliche Interessen im Vordergrund, was bedeutet, dass Malware in diesen Dateipaketen versteckt wird. Thomas Uhlemann von Eset begründet das wie folgt: „Genauso gefährlich ist es, teure Spiele als Raubkopie oder Cracks dafür aus dem Internet zu laden. Wie bei anderer Bezahlsoftware auch ist es weniger vermeintliches Gutmenschentum, das Nutzer dazu veranlasst, ‚dezentrale Sicherheitskopien' ins Netz zu stellen. Vielmehr steckt das Interesse dahinter, über malwareverseuchte Cracks Trojaner, Backdoors und andere Malware auf so viele Rechner wie möglich zu bringen."

Laut AV-Test sind es derzeit weniger die kleinen Cracks oder NoCD-Tools, die Schaden verursachende Malware beinhalten. Diese lassen sich aufgrund ihrer geringen Größe leicht von Virenscannern prüfen und sind für Hacker daher zunehmend uninteressant. Komplette Spiele, deren ISO-Dateien mehrere Gigabyte groß sein können, bieten aber viel Platz, um kleine, Schaden bringende Programme in ein System einzuschleusen, da Anwender zeitaufwendige Scans meistens auslassen. In solchen Fällen ist eine Infektion nicht zu vermeiden und lässt sich anschließend nur mithilfe von Antiviren-Software bekämpfen.

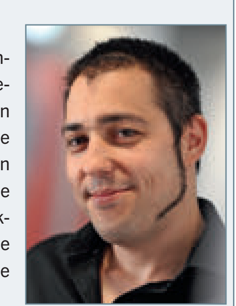
## VIRENSCANNER MIT ODER OHNE FIREWALL?

Eine Firewall ist für jeden Anwender im Internet notwendig und sollte in irgendeiner Form installiert beziehungsweise auch beim Spielen aktiviert sein. Avira erklärt in einem Statement auch ganz klar, warum: „Eine Firewall ist auf jeden Fall nö-

## EXPERTENMEINUNGEN: SICHERHEIT FÜR PC-SPIELER



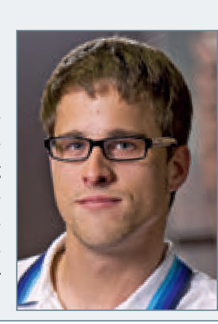
**Andreas Marx, Dipl.-Wirtsch.-Inf., AV-Test GmbH**
Wir befinden uns im Informationszeitalter: Hacker und Verbreiter von schadhafter Malware haben den Diebstahl sensibler Daten als oberstes Ziel. Diese lassen sich online mit hohen Gewinnen verkaufen und das niedrige Risiko, erwischt zu werden, macht den Markt für viele Kriminelle interessant. Einige Experten schätzen, dass mit gestohlenen Kundendaten bereits mehr Geld als mit dem weltweiten Drogenhandel umgesetzt wird. Rein destruktive Malware gibt es heute nur noch selten. Wirtschaftliche Interessen stehen bei Hackern im Vordergrund.



**Alexander Vukcevic, Leiter Virenlabor Avira**
Zwar können versierte Anwender das Risiko einer Infektion minimieren, aber nie ausschließen. Malware-Autoren gehen immer neue Wege, um zur Installation ihrer Schadsoftware ein System zu „entern". Solange der Rechner über einen Zugang zu externen Medien wie Internet, Netzwerk oder Wechseldatenträger wie HDD, USB-Sticks oder DVDs verfügt, kann eine Infektion nicht ausgeschlossen werden. [...] Eine pauschale Aussage, wo sich für das einzelne Nutzerverhalten die größte Gefahr verbirgt, lässt sich nicht treffen. [...]



**Thomas Uhlemann, Chief Education Manager ESET**
Ob sie es wahr haben wollen oder nicht: Gamer sind stark im Visier von Cyberkriminellen. Wer aus Performancegründen auf Sicherheit verzichtet, handelt höchst fahrlässig. [...] Letztlich entscheidet immer noch die Qualität des Spielers über Sieg und Niederlage. Und die finanziellen Ablehnungsgründe einer AV-Software sind eh sehr schwach. Betrachtet man die Ausgaben eines Gamers für sein Hobby, dann fällt die Anschaffung einer Sicherheitslösung kaum ins Gewicht. So manches Online-Spiel kostet im Monat mehr als eine Sicherheitslösung im Jahr.



**Christian Funk, Viren-Analyst bei Kaspersky Lab**
Kostenlose Anti-Viren-Software bietet meist einen guten Basisschutz. Mann muss jedoch oftmals Abstriche bei der Erkennungsrate machen – insbesondere bei proaktiven Erkennungsmethoden wie Heuristiken, Emulatoren, verhaltensbasierten Algorithmen und Erkennung durch die Cloud. Diese sind für brandneue Schadprogramme absolut notwendig, für welche noch keine spezielle Signatur verfügbar ist. Nur durch das Zusammenspiel dieser zusätzlichen Methoden kann ein moderner State-of-the-Art-Schutz gewährleistet werden.

## ANTIVIRENLEXIKON

- **MALWARE:** Der Begriff Malware wird häufig fälschlicherweise als Synonym für Viren verwendet. Tatsächlich handelt es sich bei dem Wort um den Überbegriff für alle schädlichen Computerprogramme wie Viren, Spyware, Trojaner, Würmer oder Keylogger.
- **BACKDOOR:** Hier handelt es sich um teilweise absichtlich eingebaute Möglichkeiten, um die üblichen Sicherheitsmaßnahmen einer Software zu umgehen. Entwickler nutzen diese, um möglichst schnell Änderungen an der Software vornehmen zu können. Wenn Hacker eine „Backdoor" finden, nutzen sie diese meist für „Day-Zero-Attacken".
- **DAY-ZERO-ATTACKE:** Hacker nutzen Sicherheitslücken häufig recht lange, bis Entwickler oder Nutzer die Schwachstellen entdecken. Da man von Sicherheitslücken erst reden kann, wenn sie bekannt werden, ist der Tag der Erkennung per Definition der erste Tag für mögliche Infektionen durch die Schwachstelle. Angriffe vorher geschahen demnach am „nullten" Tag.
- **RANSOMWARE:** Ransomware ist Malware, die private oder Systemdateien nach ihrem Eindringen verschlüsselt. Für die Entschlüsselung wird meistens ein Lösegeld über eine kostenpflichtige SMS-Hotline oder ein Paypal-Konto gefordert. Mitte dieses Jahres sperrte der sogenannte BKA-Trojaner viele Nutzer aus ihrem System aus und forderte 100 Euro zur Freigabe.
- **BOTNET:** Um Spam und Phishing zu verbreiten oder das Netz nach Nutzern mit Sicherheitslücken zu scannen, ist viel Bandbreite und Rechenleistung erforderlich. Hierfür infizieren Hacker möglichst unbemerkt Privatrechner und verbinden diese mit globalen Botnetzwerken. Der Rechner arbeitet dann im Hintergrund verdeckt an den Aufgaben des Netzwerks. Über einen zentralen Master-Client kann der Hacker die Aufgaben des Netzes koordinieren und ändern.
- **PHARMING:** Hierbei handelt es sich um eine Weiterentwicklung des klassischen „Phishings". Nutzer, die Webseiten korrekt von Hand eingeben, werden mittels vorher plaziertem Trojaner auf eine täuschend echte Nachbildung umgeleitet. Bank- und Bezahlportale sind diesbezüglich sehr beliebt, um Konto- und Kreditkarteninformationen zu klauen.

# SICHERHEITSLÜCKEN AUFDECKEN




Einige Virenscanner bieten die Möglichkeit, das komplette System auf Schwachstellen zu überprüfen. In diesem Beispiel finden Sie die Funktion im Menü der Kaspersky-AV-Suite unter dem Reiter „Tools".

Neben den Schwachstellen in den Systemeinstellungen zeigt Ihnen der Scan auch welche kritischen Softwareupdates nötig sind. Besonders wichtig: Updates für Browser-Plug-ins wie Flash und Java.

Der Onlinescan von Secunia (http://goo.gl/exFf) funktioniert ähnlich wie das Tool der lokal installierten Virenscanner und ist völlig kostenlos. Es fehlen aber Hinweise zu den Windows-Einstellungen.

Ein kompletter Scan-Durchlauf dauert im Normalfall nur wenige Sekunden. Sie benötigen allerdings ein möglichst aktuelles Java-Plugin, um das Tool direkt über die Webseite im Browser zu starten.

In der Ergebnis-Ansicht werden Ihnen alle notwendigen Updates für Ihr System angezeigt. Besonders praktisch ist, dass auch gleich die passenden Download-Links für gängige Plug-ins angeboten werden.

tig, um Anfragen oder Attacken im Netzwerk oder aus dem Internet zu unterbinden, da mittlerweile viele Gaming-Rechner ununterbrochen online sind. Es gibt Malware, die das Internet nach Rechnern mit offenen Ports oder bekannten Sicherheitslücken durchsucht. Daher sollten Spieler einen Schutz in Form einer Firewall nutzen, um „Portscans" durch Malware zu unterbinden, und eine Sicherheitslösung installiert haben, die einen lokalen Viren- und Malwareschutz zu bieten hat."

Über Portscans sucht sich Malware aktiv einen Weg in ungeschützte Systeme. Eine Firewall ist allerdings kein alleiniger Schutz, sondern nur ein Teil eines kompletten Pakets. Auch mit aktiver Firewall sind Infektionen und Daten-Diebstähle nicht ausgeschlossen. Ein Virenscanner ist und bleibt die einzige Möglichkeit, eine Infektion zu erkennen und anschließend zu beseitigen.

## EINE FIREWALL FÜR ALLE ZWECKE

Bei der Windows-Firewall sind sich alle Experten einig: Die Firewall von Microsoft reicht grundsätzlich aus. Eine Sicherheitsumgebung mit zusätzlicher Firewall oder eine dedizierte Firewall ist also nicht zwingend erforderlich. Der Unterschied zur Firewall einer Sicherheitssuite liegt in der Konfigurierbarkeit. Während die Windows-Firewall nur vordefinierte Ports abscannt, können Sie die Aufgaben einer eigenen Firewall selbst einstellen und die Zugriffe auf bestimmte Anwendungen individuell festlegen. Der Microsoft Defender hingegen bietet eine sehr trügerische Sicherheit. Er schützt nur vor bestimmten Arten von Malware und funktioniert nicht wie ein aktiver „Guard" einer AV-Software. Durch den Guard schlagen professionelle Sicherheitslösungen Alarm, wenn sich Programme verdächtig verhalten. Der Defender bemerkt Infektionen hingegen nur bei aktiven Scandurchläufen. Bei Infektionen mit Trojanern oder Keyloggern kann es dann für die Daten des Anwenders schon zu spät sein.

## VORTEILE VON KOSTENPFLICHTIGER SICHERHEITSSOFTWARE

Der Preis für kostenpflichtige Sicherheitssoftware liegt zwischen 20 und 60 Euro (siehe auch Artikel „PC Spieler im Visier" in der PC Games 12/11, S. 136 bis 139). Angebote mit mehreren Lizenzen sind häufig sogar noch etwas günstiger zu bekommen. Während PC-Spiele einmalig ca. 50 Euro kosten und MMO-Spieler für ihr Hobby um die 140 Euro jährlich ausgeben, ist eine leistungsstarke Sicherheitsumgebung also keine außerordentlich große finanzielle Belastung. Leistungsorientierte Spieler bekommen für vergleichsweise wenig Geld auch diverse Vorteile geboten. Ein Gaming-Mode unterdrückt alle Einblendungen und setzt störende Aktionen wie Updates oder Komplettscans während der gesamten Spiel-Session aus. Das Spielgefühl wird also nicht beeinträchtigt und gleichzeitig bleiben alle sicherheitsrelevanten Anwendungen aktiv.

Eine separate Firewall ist zudem direkt in die Sicherheitssuite eingebettet und hilft bei der korrekten Klassifizierung einer Software. Zusätzlich bieten viele Virenscanner erweiternde Sicherheitstools: Sie können Ihr System und die installierte Software auf die Notwendigkeit kritischer Sicherheitsupdates hin scannen, Browser fürs Onlinebanking in einer „Sandbox"-Umgebung starten oder direkt auf eine bestehende Malware-Infektion reagieren. Avira bietet einen sehr beliebten kostenlosen Virenscanner an. Die Vorteile eines kostenpflichtigen Scanners fasst Alexander Vukcevic von Avira wie folgt zusammen: „Anwender erhalten mit der kostenpflichtigen Sicherheitssoftware einen erweiterten Guard, der beim Online-Spielen, Surfen oder Downloaden auf virulente Inhalte, Phishing, Exploits etc. überprüft. Zusätzlich ist ein Game- oder Präsentationsmodus enthalten, welcher bei Aktivierung keine Pop-up-Meldung anzeigt und somit keinen Fokusverlust der aktuellen Anwendung oder des Spieles bedeutet." ❑

## FAZIT

**Spiele-PC absichern**

Kostenlose Virenscanner liefern in Verbindung mit der Windows-Firewall einen ausreichenden Basisschutz, aber eben auch nicht mehr. Den für PC-Spieler besonders wichtigen Schutz vor Phishing- und Drive-by-Attacken bekommen Sie nur mit einem der kostenpflichtigen Softwarepakete. Spielern raten wir deshalb zu einer günstigen Sicherheits-Suite mit ressourcenschonendem Gaming-Modus und einer optionalen Firewall.




# Vorschau Windows 8

**Von:** Christian Gögelein

Die erste Betaversion von Windows 8 steht vor der Tür. Zeit für eine aktualisierte Vorschau zum kommenden Microsoft-Betriebssystem für Desktop- und Tablet-PCs.

Auch wenn die Microsoft die erste Betaversion von Windows 8 erst ab Februar 2012 Endverbrauchern zum Download anbietet – immer mehr Fakten werden bekannt und immer klarer wird das Bild des Windows-7-Nachfolgers, der in diesem Jahr an den Start gehen soll. Wir geben Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Funktionen.

## VON DER PREVIEW ZUR BETA

Die Preview-Version von Windows 8, erschien bereits im September des letzten Jahres; die Software überraschte mit einem komplett neuen Startbildschirm-Design und einer Reihe ungewohnter Features, die zu einem großen Teil aufgrund der kommenden Tablet-Unterstützung implementiert wurden. Das Interesse war riesig, die Version wurde mehr als drei Millionen Mal heruntergeladen. Viele Anwender und Medien übten dennoch Kritik am neuen und eher ungewohnten „Metro"-Design, das im Wesentlichen eine für Smartphones und Tablets geeignete, nicht aber für PCs optimierte Bedienoberfläche ist. Microsoft-Bereichschef Steven Sinofsky versuchte, die Menge zu beruhigen, bat um Geduld und verwies darauf, dass viele Neuerungen wie etwa das mit Windows 95 eingeführte Kontextmenü anfangs umstritten gewesen seien. Danach wurde es still um Windows 8 und erst im Dezember geriet das Betriebssystem (OS) wieder in die Schlagzeilen.

## STRAFFER ZEITPLAN

Überraschend schnell hat Microsoft offenbar die Entwicklung abgeschlossen und die Betaphase eingeläutet – immerhin ist Windows 7 ja gerade etwas mehr als zwei Jahre alt. Die Betaversion von Windoes 8 dürfte im Januar zur Entertainment-Messe CES im Developer-Netzwerk MSDN bereitstehen. Offiziell hat Microsoft den Beta-Start für (spätestens) Februar versprochen. Der Beginn der Betaphase markiert üblicherweise auch den Punkt, an dem keine wesentlichen Funktionen mehr hinzugefügt werden; spätestens dann lässt sich also ein recht gutes Bild vom Windows-7-Nachfolger zeichnen.

## ÜBERARBEITETES DESIGN

Aus diversen mehr oder weniger verlässlichen Quellen sind bereits erste Screenshots aus der Beta durchgesickert. Im Vergleich zur Preview-Version fällt vor allem der überarbeitete Startbildschirm auf. Die Kachelwand sieht nun aufgeräumter aus und hat einen schwarzen Hintergrund (siehe Screenshot auf der nächsten Seite). Unter den Schnellzugriffs-Symbolen finden sich nun auch einige neue Verknüpfungen, etwa zu einer eReader-App oder zu Multimedia-Inhalten. Zudem hat Microsoft offenbar eine Reihe neuer Themes fertiggestellt und eingebaut. Sehr viel mehr können wir über die Beta derzeit aber nicht sagen.

## DAS APP-SYSTEM

Microsoft drückt aufs Gas und möchte wohl schnellstmöglich einen Fuß in den Tablet-Markt setzen. Hierzu passt auch die offizielle Vorstellung des „Microsoft App Store", der als zentrale Schnittstelle zwischen Windows 8 und dessen Apps fungieren soll; den Store präsentierte Microsoft noch im Dezember.

Wie bei Apple werden hier nur vom Hersteller geprüfte und freigegebene Apps (Kurzform für Application = Anwendungen) zu haben sein; mögliche Schädlinge und anstößige Inhalte sollen so schon im Vorfeld unterbunden werden. Die Apps kosten in den USA mindestens 1,49 Dollar, hierzulande also vermutlich etwas mehr als einen Euro. Natürlich wird es aber auch Gratis-Apps geben, ebenso wie Demoversionen.

## EINFACHES UPDATE

Eine weitere Neuerung, die seit November 2011 bekannt wurde, betrifft den Update-Prozess. Es soll mit wenigen Klicks (genauer gesagt: elf) möglich sein, ein bestehendes Windows-7-System mit dem Nachfolger aufzurüsten. Das Upgrade kann laut einem Beitrag im Microsoft-Entwicklerblog auch von einer Webseite ausgeführt werden. Die Dateien werden in diesem Fall in Form eines ISO-Files geliefert. Nach dem Download hat der Nutzer dann die Möglichkeit entweder sofort zu installieren oder die Datei auf einem USB-Stick zu sichern. Für das Upgrade wird ein Pre-Installation-Key geliefert; dadurch läuft der Prozess ohne Unterbrechung und Nachfragen durch. Zusätzlich werden mehrere Setup- und Migrations-Assistenten zu einem kompakten Hilfsprogramm zusammengefasst.

## REGELMÄSSIGES UPDATE

Auch die permanenten Updates im laufenden Betrieb will Microsoft besser unter Kontrolle bringen. So hat der Anwender künftig bis zu drei Tage Zeit, ein heruntergeladenes Windows-Update einzuspielen. Wird dies nicht innerhalb der vorgegebenen Frist erledigt, versucht Windows den Neustart bei der nächsten Anmeldung durchzuführen. Dabei prüft das Betriebssystem, ob noch wichtige Programme geöffnet sind und gewährt dem Anwender nach der Anmeldung weitere 15 Minuten, um alle Dateien zu sichern.

Das Konzept des monatlichen Update-Tages („Patch-Day") wollen die Redmonder künftig noch strikter verfolgen. Updates, die während des Monats heruntergeladen wurden, müssen nach den Plänen von Microsoft künftig bis zum „Patch-Day" warten, ehe sie installiert werden. Sicherheitskritische Updates werden aber nach wie vor sofort eingespielt. Administratoren können sogar den Neustart-Zwang deaktivieren; in diesem Fall wird eine Meldung über vorliegende Updates auf dem Startbildschirm eingeblendet.

Das eigentliche Problem wird mit den neuen Funktionen aber nicht beseitigt. Wer einmal einen PC oder ein Laptop mehrere Monate nicht genutzt hat, erlebt beim Neustart sein blaues Wunder. Bis zu 100 Updates, in Einzelfällen sogar noch mehr, müssen dann in mehreren Durchläufen installiert werden, was einige Stunden dauern kann. Ein „leises" Update – ähnlich wie bei Googles Chrome-Browser – wäre hier wünschenswert.

## PASSWORTSCHUTZ

Microsoft plant, Windows 8 mit Cloud-Funktionen auszustatten. Dabei sollen auch Passwörter komfortabler verwaltet werden. Ein sogeannter „Credential Manager" soll dabei wie bei Browsern Passwörter automatisch eintragen können – und zwar auf allen Rechnern eines Benutzers. Via Windows Live soll der Manager nämlich in der Lage sein alle Schlüssel zu synchronisieren. Dies ist jedoch kein Muss; auch die „klassische" Anmeldung ohne Cloud und Internetzugang bleibt möglich.

## AKZEPTANZ UND ERWARTUNGEN

Trotz aller Neuerungen bleiben einige Analysten skeptisch: Die Marktforscher von IDC glauben, dass nur wenige Anwender von der neuen Software Gebrauch machen werden, da diese wenig Neuerungen im Vergleich zu Windows 7 und Vista biete. Trotz Tablet-Ausrichtung bezweifeln die Marktforscher einen Erfolg im Tablet-Segment.

Intel dagegen gibt sich optimistisch. „Ich denke, es ist mit das Beste, was unserem Unternehmen jemals passiert ist", sagte Intel-Chef Paul Otellini. Das neue Betriebssystem werde Tablets erst richtig etablieren: Mit Windows 8 würden viele bekannte, klassische Anwendungen laufen, die bisher nur auf dem PC beheimatet sind.

## MUTMASSLICHER ZEITPLAN

Zwischen der ersten Betaversion und dem fertigen Produkt vergehen bei Windows-Version in der Regel neun bis zwölf Monate; wenn Microsoft sich sputet, könnte Windows 8 also schon im Spätsommer an den Start gehen. Wahrscheinlicher ist aber wohl ein Verkaufsstart mit respektablem Abstand zu Weihnachten – Windows XP und 7 wurden jeweils Ende Oktober in den Handel gebracht und ein entsprechender Starttermin scheint uns auch für Windows 8 wahrscheinlich. Die jeweils jüngsten Informationen und aktuellen Gerüchte finden Sie auch auf www.pcgames.de oder im Windows-8-Thread der Kollegen von der PC Games Hardware (http://goo.gl/nnKto). ❑




Die Kachelwand, die unmittelbar nach dem Einschalten eines Windows-8-Rechners erscheint, wirkt nun deutlich eleganter und übersichtlicher als noch bei der Preview-Version.

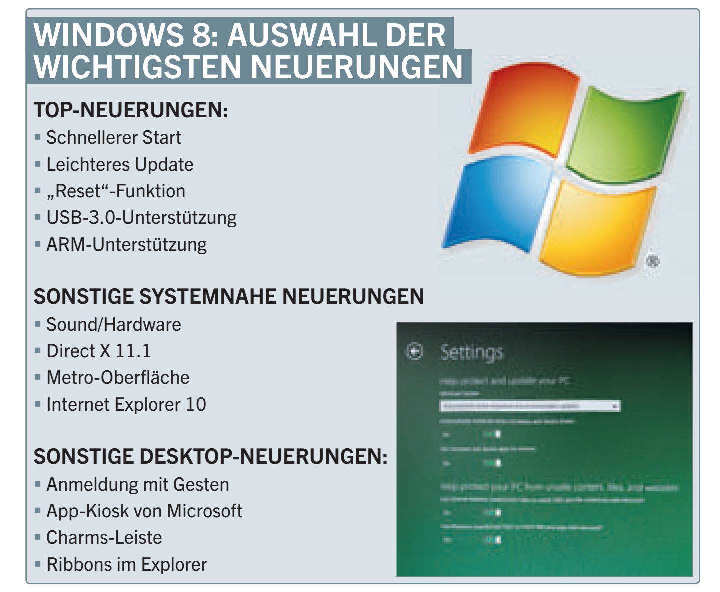
Bild: Winunleaked

Der Update-Prozess soll bei Windows 8 deutlich einfacher und angenehmer verlaufen. Die unzähligen Neustarts laufen dann weitgehend automatisch ab.

Bild: Microsoft

Auch die Installation von Windows 7 auf Windows 8 soll schneller gehen. Mit wenigen Klicks lässt sich ein bestehendes System auf die neueste Variante aktualisieren.

Bilder: Microsoft



## WINDOWS 8: AUSWAHL DER WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

**TOP-NEUERUNGEN:**
- Schnellerer Start
- Leichteres Update
- „Reset"-Funktion
- USB-3.0-Unterstützung
- ARM-Unterstützung

**SONSTIGE SYSTEMNAHE NEUERUNGEN**
- Sound/Hardware
- Direct X 11.1
- Metro-Oberfläche
- Internet Explorer 10

**SONSTIGE DESKTOP-NEUERUNGEN:**
- Anmeldung mit Gesten
- App-Kiosk von Microsoft
- Charms-Leiste
- Ribbons im Explorer




# LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen

# WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT




101.007 verk. Exemplare pro Monat***

34.418 verk. Exemplare pro Monat***

30.472 verkaufte Exemplare pro Monat***

ONLINE




1,51 Mio. Unique User**







VIDEO games ZONE.DE

890.000 Unique User**




1,57 Mio. Unique User**

**... UND AUSSERDEM:**

**pcaction.de | readmore.de**

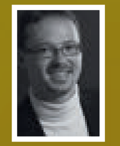
**SFT | Games and More u. v. a.**

** Laut AGOF internet facts 2011-09 *** Laut IVW IV/2011

# DIE JURY



**MICHAEL HENGST**
**Producer** – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JowooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.



**FELIX RÖKEN**
**VP, International Development Havok** – Führte als CEO die Trinigy Group zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.

**PETRA FRÖHLICH**
**Chefredakteurin PC Games** – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland PC Games, play³, N-ZONE u. a.



**FLORIAN STANGL**
**Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de** – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.



**HANS IPPISCH**
**Verlagsleiter COMPUTEC MEDIA** – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock´n´Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

# www.makethegame.de

* Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesamtvolumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereichten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich werde mir diesmal mit der Kolumne keine große Mühe geben. Nächstes Jahr interessiert das sowieso niemanden mehr."

**Bekanntlich endet in diesem Jahr der Kalender der Maya, was ein untrügliches Zeichen für einen Weltuntergang ist. Lachen Sie jetzt nicht – diese Hypothese hat viele Leute mächtig verunsichert, auch wenn wir inzwischen alle davon ausgehen dürften, dass das Ende der Welt wohl doch nicht in den nächsten Monaten ansteht. Zumindest ich für meinen Teil sehe das Ganze sehr entspannt, da dies schon der zweite Weltuntergang wäre, den ich miterleben könnte: Bis in die Siebzigerjahre wurde von den Zeugen Jehovas der Weltuntergang für das Jahr 1975 prognostiziert.**

**Ich habe mir längst abgewöhnt, Vorhersagen zu glauben. Eine deutsche Studie prüfte die Trefferquote von Prophezeiungen – sie liegt bei stolzen vier Prozent. Also deutlich unter der Quote, die man mit Zufallstreffern erzielt hätte!**

**Streng wissenschaftliche Prognosen sind da aber um keinen Deut besser. Es gibt Vorhersagen über die Höhe der Ölpreise und der globalen Temperaturen, aber kein Mensch kann mir sagen, ob ich einen Regenschirm mitnehmen sollte, wenn ich übermorgen nach München muss, und wie viel mich dort das Benzin kosten wird.**

**„Ich bin überzeugt, dass weltweit ein Bedarf nach nicht mehr als fünf Computern besteht", orakelte 1943 der Präsident von IBM. Wie wir wissen, ist es dann doch ein klein wenig anders gekommen. Zugegeben, das ist schon eine Weile her. Aber noch 1977 gab Kenneth Olsen, Gründer der Computerfirma Digital Equipment Corp. zum Besten: „Es gibt keinen Grund für eine Einzelperson, einen Computer zu Hause haben zu wollen", was auch nicht so unbedingt richtig war. Am 24.03.2001 titelte Die Welt: „Das Internet wird kein Massenmedium, weil es in seiner Seele keines ist". Ich beugte mein Haupt vor so viel Wissen um die Zukunft.**

**Eigentlich ist es nicht verwunderlich, wenn selbst kluge Köpfe so viel Unfug verbreiten. Wir wissen einfach zu wenig über die Geheimnisse des Lebens – es gibt so viele Fragen, die unbeantwortet sind. Das mag daran liegen, dass alles im Universum auf geheimnisvolle Art miteinander verbunden ist – im Großen genauso wie im Kleinen. Wenn ich mir am … äh … Skrotum (welches beim Menschen übrigens lediglich ein Tausendstel des Körpergewichts ausmacht!) ein Haar ausreiße, tränt mir sofort ein Auge! Leider sind wir nicht in der Lage, alle diese Verbindungen zu erkennen und so bleiben wichtige Grundsatzfragen unbeantwortet.**

**Warum kaufen sich Menschen CDs von Justin Bieber? Warum muss der Deckel von einem Sarg zugenagelt werden? Warum gehen Frauen niemals allein aufs Klo und warum können sie den Lidschatten nicht mit geschlossenem Mund auftragen? Mehr als die Hälfte aller Frauen packt für einen zweiwöchigen Urlaub über 50 Kleidungsstücke ein, aber nicht einmal eine Frau selbst kann mir schlüssig darlegen, wofür diese nötig sind. In Deutschland verunglückten im Jahr 2005 immerhin 293 Menschen tödlich – bei Stürzen aus dem Bett! Kann mir das bitte jemand erklären? Woran könnte es liegen, dass Steinböcke im Haushalt 16,4 Prozent mal häufiger verunglücken als der Durchschnitt aller Sternzeichen?**

**Der passive Wortschatz eines Deutschen umfasst im Schnitt 94.000 Wörter, aber kein Mensch kann mir erklären, warum in den E-Mails, die an mich gerichtet sind, nur drei Prozent davon auftauchen.**

**Ist es um das Wissen der Menschheit doch nicht so gut bestellt, wie wir es gerne hätten?**

**Ich werde sicherheitshalber meinen Benzin fressenden Achtzylinder weiterhin genussvoll fahren, denn für ein paar Monate reichen die Ölvorräte bestimmt noch. Und wenn die Maja mit ihrem Kalender doch richtig liegen, spielt es ja keine Rolle mehr …**

## Verlustig

Den Karton hab' ich noch.

*Hi, liebe PC Games!*

*Vor ein paar Tagen hab ich meinen Laptop verloren. Da wahrscheinlich ein anderer in gefunden hat, hab ich die frage ob man den irgendwie orten kann? Den Karton hab ich noch.*

*Nicolas*

*PS: BRAUCHE DRINGEND HILFE!*

Du meinst jetzt echt, dass jemand einen herrenlos herumliegenden Laptop an sich nimmt? Kann ich mir kaum vorstellen. Das Gerät liegt bestimmt immer noch irgendwo. Da du den Karton noch hast, wäre eine Ortung zwar sehr schwer, aber zumindest theoretisch denkbar. Dazu müsste man einen geeigneten Spürhund am Karton schnuppern und die Fährte aufnehmen lassen. Zumindest mein Hund findet jedes Stück Pizza in 4 km Umkreis – und dazu muss er noch nicht einmal vorher an der Schachtel schnuppern! Einzuwenden wäre jedoch, dass so ein Laptop deutlich weniger Eigengeruch aufweist als eine Pizza – im Normalfall zumindest. Aber lassen wir die Sache mit dem Hund beiseite. Man könnte den Rechner orten, wenn er GPS eingebaut hätte, was aber bei einem Laptop eigentlich auszuschließen ist. Wenn GPS und Spürhund wegfallen, bleibt nur noch die rein optische Ortung, was jedoch je nach Größe des Wohnorts, der Anzahl besuchter Lokalitäten und zurückgelegter Strecke auch ein mehr oder weniger hoffnungsloses Unterfangen wird. Suchanfragen in Form von Anschlägen an Bäumen, Wänden und Zäunen, wie man sie gerne bei entlaufenen Katzen verwendet, könnten den gewünschten Erfolg bringen, wenn wir in einer besseren Welt leben würden.

PS: Oh ja.

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**




Vormonat: Einige Leser haben unseren Flo richtig erkannt und per Los geht der Preis an Peter Sand.



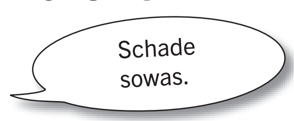
Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

# Virulent




*Hallo PC Games Team,*

*vieleicht bin ich bei euch ja falsch, aber mich interessiert, ob in Spielen Trojaner versteckt sind. Habe mir gerade ein Spiel geladen und gleich nach der Installation fing mein Antiviren-Jäger an, da den Loader zu löschen, da sich hier ein Trojaner namens WWWCoolWebSearch drin befindet. Ist das möglich oder spinnt mein Virenjäger? Habe es dann nochmal von einer anderen Quelle geladen und dasselbe. Schade sowas.*

*Mit freundlichen Grüßen: Jo*

Du hast ein Programm, das Antiviren jagt? Was sind Antiviren? Ja ja, mir ist schon klar, was du damit gemeint hast – geschrieben hast du aber etwas anderes. Daher auch diesmal wieder mein Aufruf für mehr Respekt und Sorgfalt gegenüber der deutschen Sprache. Sie hat es verdient! Ich werd’ allerdings auch den Verdacht nicht los, dass du dir den Trojaner ehrlich verdienst hast. Inzwischen sollte es sich allgemein herumgesprochen haben, dass Downloads von seriösen Quellen meist keine Viren enthalten (in deinem Fall handelt es sich übrigens um relativ harmlose Adware) und der Bezug aus anderen, illegalen Quellen mit einem deutlich erhöhten Risiko verbunden ist – auf die kriminellen Machenschaften mag ich inzwischen schon gar nicht mehr eingehen. Also Kurzfassung: Wenn der Download von einer seriösen (legalen) Seite stammen sollte (was ich mir kaum vorstellen kann), wende dich an den Support, der dir da gerne weiterhilft. Erfolgte der Download aus einer dubiosen Quelle, soll dir der Schreib-/Lese-Kopf deiner Festplatte verrotten.

# Best of

Oder ist das in so konzentrierter Form zu gefährlich?

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*wann kommt eigentlich ein Sonderheft mit Ihren Lieblingsauszügen von „Rossis Rumpelkammer“? Oder ist das in so konzentrierter Form zu gefährlich für den gemeinen deutschen Leser? Man denke nur an die Irritationen, die Tausende irre vor sich hin kichernder Leute in öffentlichen Verkehrsmitteln, Kaffeehäusern oder stillen Örtchen (wo meines Erachtens die Masse der PC Games-Ausgaben von der überwiegend männlichen Leserschaft genossen wird) hervorrufen könnten … Ich wünsche Ihnen in jedem Fall auch weiterhin viel Spaß an Ihrer Arbeit! Machen Sie unbedingt weiter so!!!*

*Mit aufrichtiger Bewunderung,*
*Christian Busch*

Sie können aber schön schmeicheln.

Dass es so eine Art „Best of Rumpelkammer“ geben wird, ist momentan mehr als unwahrscheinlich. Der Hauptgrund dafür ist, dass meine Zeilen irgendwie ein eingebautes Verfallsdatum haben und nur frisch (beim ersten Mal) genießbar sind. Werden sie aufgewärmt, verlieren sie sehr stark an Wirkung. Diese Selbsterkenntnis täte auch vielen anderen Personen gut, deren Namen ich aus juristischen Gründen besser nicht erwähne. Apropos Selbsterkenntnis: Ich hatte bisher immer gehofft, dass es sich um einen Anfall von Selbsterkenntnis handelt, wenn hinter der verschlossenen Türe einer Herrentoilette gekichert wird. Dass aber hierbei in der Mehrzahl der Fälle meine Zeilen dafür verantwortlich sind, mag bei mir irgendwie kein befriedigendes Gefühl erzeugen.

**ROSSI SHOPPT** **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

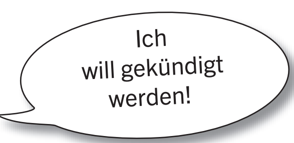
## Männerstraps

Ein grundsätzliches Problem der männlichen Garderobe ist es, dass Socken dazu tendieren, nach unten zu rutschen. Hemden pflegen das Gegenteil zu tun, trotzen der Schwerkraft, wandern aufwärts und verlassen zipfelweise das Refugium der Hose. Beides steht einer gepflegten Erscheinung ganz entschieden im Wege. Zum Glück gibt es hier Abhilfe! „The Shirt Companion“ verbindet Socken und Hemd elastisch und sorgt so für perfekten Sitz. Die hocherotische Komponente bestrapster Männerbeine bekommt man kostenlos dazu.

http://www.firebox.com/product/4818/The-Shirt-Companion



# Kündigung




*Hallo,*

*ich, Jonathan, will von PC Games gekündigt werden!*

*Mit freundlichen Grüßen:*
*Jonathan*

Liebe Leser,

hiermit gebe ich öffentlich bekannt, dass künftig weder ich selbst noch die Zeitschrift PC Games in einer wie auch immer gearteten Verbindung mit Jonathan stehen. Er ist gewissermaßen für uns gestorben, obwohl wir ihm natürlich auch weiterhin alles erdenklich Gute für seinen weiteren Lebensweg wünschen. Sofern noch E-Mails von ihm folgen, werden sie ungelesen gelöscht und im Gegenzug verpflichte ich mich, Scherze auf Kosten Jonathans künftig zu unterlassen, auch wenn es noch so schwer fällt.

# Da weint der Lektor

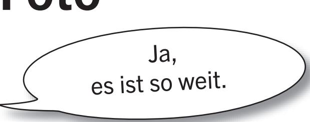
ich möchte mich gerne bewerben …

*ich möchte mich gerne, bei ihnen bewerben als spiele tester ab nächstes jahr begine ich mein praktikum ich bin sehr pc und konsolen interisiert kenne mich mit spielen auch sehr gut aus. und habe an auch sehr ernsthaft interese ich würde mich gerne über eine Antwort, von ihnen sehr freuen bei interese ihrer seitz bekommen sie natürlich weitere infarmationen von mir die sie benötigen mit freundlichen grüßen kevin*

Vielen Dank für deine aussagekräftige Bewerbung. Dein nahezu vollständiger Verzicht auf Interpunktion, Grammatik und Rechtschreibung zeigt, dass du ein Mann (?) der Tat bist, der sich nicht von Nebensächlichkeiten ablenken lässt. Diese „Bewerbung“ zu verschicken, zeugt auch von Mut und Unver... äh … Selbstbewusstsein. Dennoch würde ich gerne auf weitere Informationen verzichten – ich habe mehr von dir erfahren, als mir lieb ist.

An alle anderen Leser: Wir sind immer auf der Suche nach geeignetem Nachwuchs, allerdings nur, wenn er der deutschen Sprache auch mächtig ist. Bei einer E-Mail die Rechtschreibkorrektur auch zu verwenden, ist ungemein hilfreich und auch keineswegs unmännlich.

# Foto




*Hallo Rainer!*

*Ja, es ist so weit. Ich habe den Heiligen Gral der Computerspiele ge-*

*funden. Ich habe nach jahrelangem suchen, forschen und der kleinsten Spur nachgehen es gefunden. Ja genau ein FOTO von dir. Niemand hielt es für möglich doch ich habe es gefunden Es ist zwar älter wie du noch im „PC Computercenter“ in Nürnberg gearbeitet hast doch ich habe es gefunden. Nur leider habe ich keinen Sinn mehr in meinem Leben außer Computerspiele zu spielen. Moment mal! So schlecht ist das ja gar nicht.*

*Fröhliches Weiterzocken Kevin „Stifler“ Konrad*



Gratuliere – du hast eines der wenigen Fotos von mir gefunden. War es sehr aufwendig für dich, die Bildersuche von Google zu starten und dort meinen Namen einzutippen? Wer die Gestalten auf Bild vier und acht sind, kann ich dir übrigens auch nicht beantworten. Das kann nur Sankt Google. Zwar schwer, aber dennoch erkennbar mag es auffallen, dass ich damals eine Unmenge von Haaren durch die Gegend trug. Das Zweite, was ins Auge springt, ist diese unsägliche Krawatte. Bei diesem Exemplar handelte es sich übrigens, wenn ich mich recht erinnere, um eines in Technicolor und mit kunstvollem Druck von Elvis. Das Hemd fand Einlass in etwas, was als „Röhrenjeans“ in die Geschichte eingehen sollte. Nicht lachen – das war in den wilden 80ern und wir sahen damals alle so aus! Bei dem grünen Gegenstand im Vordergrund handelt es sich um die Schwanzflosse einer Meerjungfrau. Auch die waren damals mächtig angesagt. Im Hintergrund sind Joysticks und Konsolen, an die ich mich aber trotz aller Bemühungen nicht mehr erinnern kann. Damit dein Leben nicht sinnlos wird, kannst du ja herausfinden, welche Konsole da über meiner rechten Schulter zu sehen ist. Google wird dir da übrigens nicht mehr helfen können.

## Reklamation

Ich habe ein kleines Problem.

*Hallo PC Games!*

*Ich habe ein kleines Problem. Und zwar ist mir meine DVD der Ausgabe 02/2000 kaputtgegangen. Da darauf ja Garantie ist, bitte ich Sie, mir innerhalb der nächsten Woche Ersatz zu schicken.*

*Mit freundlichen Grüßen: Mona*

Liebe Mona,

ich würde dir zwar gerne helfen, aber in diesem Fall kann nicht einmal ich das. Selbstverständlich ist auf den Datenträgern der PC Games Garantie, aber doch nicht eine ganze Generation lang. Nach zwölf Jahren haben wir zudem ernsthafte Probleme, uns überhaupt an diese Ausgabe zu erinnern – geschweige denn, dass wir sie noch im Archiv hätten. Seither ist unser Verlag dreimal umgezogen und das Papier der damaligen Ausgaben wurde inzwischen mehrmals recycelt – ich mag mir gar nicht vorstellen, was aus daraus wurde. Zudem bereitet es mir Kopfzerbrechen, wie ich dir eine DVD der Ausgabe 02/2000 liefern könnte, da das Heft damals mit zwei CDs (!) ausgeliefert wurde. Was war eigentlich so Bemerkenswertes auf diesen Scheiben? Ich kann mich mit dem besten Willen nicht mehr daran erinnern …

## Mehr Reklamationen

Was soll das?

*Hallo,*

*bei dem installieren steht beim setup, setup benötigt die nächste Disskete ich habe aber keine zweite Disskete was soll das? Beim Spiel handelt es sich um Wehhlmen*

*deniz*

Sehr geehrter Herr Deniz,

sollte ich da eine Wissenslücke aufweisen? Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass in der Fehlermeldung von einer Disskete die Rede ist. Leider ist auch mir nicht klar, was das mit der „Disskete“ soll. Sind Sie ganz sicher, dieses Wort so gelesen zu haben? Apropos gelesen: In der Zeit, die Sie benötigten, um diese knapp gehaltene E-Mail zu schreiben und zu senden, hätten Sie allerdings auch die Kurzanleitung auf Seite sieben des Heftes lesen können, wo geschrieben steht: „Während der Installation werden Sie aufgefordert, die DVD zu wenden und Seite 2 der DVD einzulegen“. Und gleich noch ein Zitat: „Lesen ohne Nachdenken macht stumpf; Nachdenken ohne Lesen geht irre“ – Bernhard von Clairvaux.

## ROM

Im Voraus schon mal danke

*Hi,*

*ich wollte dich mal fragen, ob du vielleicht die neueste Ausgabe des aktuellen Rom Heftes 2011 hast und mir vielleicht als pdf zukommen lassen könntest. Im Voraus schon mal danke für eine Antwort.*

*Mfg: Alexander*

Hallo Alexander,

natürlich habe ich unser neues Sonderheft zu **Runes of Magic** hier und bin auch gerne bereit, es dir zu überlassen. Ob als ganzes Heft oder als PDF-File – wie du willst. Allerdings konnte ich deiner E-Mail keinen Anhang entlocken, aus dem ersichtlich wäre, wie du die hierfür nötige Zahlung getätigt hättest oder

## LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Die Brüder Markus und Mattias sammeln gemeinsam …



Dominic sammelt alleine …



… und Philipp sammelt fein säuberlich geordnet.

zumindest in absehbarer Zeit zu tätigen gedenkst. Solange dies der Fall ist, ziehe ich es vor, mich von diesbezüglichen Aktivitäten zu distanzieren und würde dir stattdessen gerne erklären, wie so ein Verlag wie der unsere funktioniert. Hier treffen sich Leute, um Zeitschriften zu erstellen, die dann verkauft (!) werden. Von diesen Einnahmen wird ein bestimmter Anteil für Löhne und Gehälter ausgegeben, was es Leuten wie mir wiederum ermöglicht, Miete und andere Sachen zu bezahlen.

Da ich ein viel zu weiches Herz habe, lasse ich dich wissen, dass mein Auto saisonbedingt von unschönen Schmutzspritzern verunziert wird und am Empfang Lappen (die aus Stoff – nicht die aus Lappland) und Eimer ausgeliehen werden können. Solltest du diese Tatsachen in einen sinnvollen Zusammenhang bringen können, ist auch die Überlassung des Heftes verhandelbar.

# Spamedy

Wir haben zu bestimmen

*Hallo Gast Visa Europe,*

*Ihre Kreditkarte wurde ausgesetzt, weil wir ein Problem festgestellt, auf Ihrem Konto. Wir haben zu bestimmen, dass jemand Ihre Karte ohne Ihre Erlaubnis verwendet haben. Für Ihren Schutz haben wir Ihre Kreditkarte aufgehangen. Um diese Suspension aufzuheben Klicken Sie hier und folgen Sie den Staat zur Aktualisierung der Informationen in Ihrer Kreditkarte. Vermerk: Wenn diese nicht vollständig ist, werden wir gezwungen sein, Ihre Karte aussetzen Wir bedanken uns fur Ihre Zusammenarbeit in dieser Angelegenheit. Kunden-Support-Service.*

Lieber Support Service,

dass meine Kreditkarte ausgesetzt wurde, macht mich etwas traurig. Irrt jetzt eine arme, verlassene Karte herrenlos durch die kalte Winternacht? Aber nein – Sie haben sich ja erbarmt und sie stattdessen aufgehangen. Schämen Sie sich gar nicht, unschuldigen Karten solches anzutun? Wie auch immer … dem Staat folge ich als braver Steuerzahler eh – dies bedarf keiner besonderen Erwähnung. Lediglich dass ich bei der Beantragung meiner Kreditkarte keinesfalls meine berufliche E-Mail-Adresse angegeben habe, trübt den Spaß, den ich beim Lesen Ihrer Zeilen hatte, ein wenig.

Liebe Leser: Klar – man kann sich über SPAM vortrefflich aufregen. Aber bisweilen ist er auch ausgesprochen unterhaltsam, wie in diesem Fall. Ist Ihnen auch ein lesenswertes Exemplar vom Spamedy (ein Wort, das ich soeben erfunden habe und das sich auch SPAM und Comedy zusammensetzt) untergekommen?

# Sonderpreis

Sollte ich falsch liegen … Leserrätsel

*Hallo Rossi,*

*ich denke, dass Leser Florian (Ausgabe 12) sich bei der Autogrammstunde von Reinhard Mey hat ablichten lassen. Sollte ich falsch liegen, wäre ich für eine Auflösung in der nächsten Ausgabe dankbar.*

*Grüße, André*



Da keinerlei Zuschriften dazu kamen, habe ich es inzwischen längst vergessen. Ja, du hast recht, Florian hat sich tatsächlich bei einer Autogrammstunde mit Reinhard Mey ablichten lassen. Dem Florian graust es vor gar nix! Für diese schier unglaubliche Leistung hast du dir natürlich einen Sonderpreis verdient, den ich verschicke, wenn du mir deine Anschrift mitteilst. Und woher du Herrn Mey kennst, will ich gar nicht wissen.

# Eat & read

Fassen wir einmal kurz zusammen

*Hey Rossi,*

*warum heißt Deine Rubrik eigentlich „Eat and read"??? Fassen wir einmal kurz zusammen: Als Erstes liest man Deine Seiten, danach sollte man in der Lage sein, Dein Gericht zu kochen. Jedoch erst nach dem Kochen geht es dann mit dem Essen los. Ich schlussfolgere also, dass Deine Rubrik richtigerweise „Read and eat" heißen müsste.*

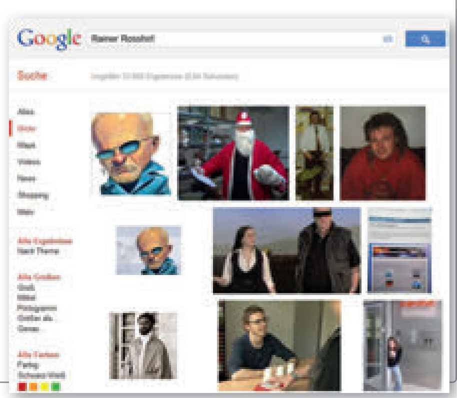
Zweifellos hast du recht. Aber dass diese Rubrik so und nicht andersherum genannt wird, hat quasi historische Gründe! Wer sagen kann, welcher Leser den Namen geprägt hat, gewinnt einen Sonderpreis.

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### Aus gegebenem Anlass diesmal: Google-Bildersuche

Mit Google kann man inzwischen alles und jeden finden. Auch die Suche nach Fotos und Bildern gestaltet sich komfortabel und bringt bisweilen erstaunliche Ergebnisse, wobei „erstaunlich" hier sogar wörtlich zu verstehen ist. Da Google die gefundenen Bilder mit ebenso an dieser Stelle gefundenen Schlagwörtern in Verbindung bringt, sind nicht ausschließlich zweckdienliche Fotos zu erwarten, wie der Husky, mit dem ich leider keinerlei Ähnlichkeit habe, bei der Suche nach einem Foto von mir veranschaulicht. Dass Google niemals etwas vergisst und selbst längst verdrängtes, historisches Material ausgräbt, macht die Angelegenheit nicht erfreulicher. Etwas beleidigt bin ich deswegen: Wenn man die Suche auf Gesichter beschränkt, ist mein Gesicht (abgesehen von der Zeichnung) erst weit, weit hinter dem Antlitz von David Hasselhoff zu finden. Daher meine Warnung an alle: Nach sich selbst zu googeln kann zu unerwünschten Nebenwirkungen wie Frustration, Ärger und blanker Verzweiflung führen.




Bildquelle: google.de

# Eat and read

## Heute: Das perfekte Frühstücksei

**Wir brauchen:**

- zwei Eier
- etwas Feta-Käse
- etwas Butter
- 2 TL Sahne
- eine Scheibe gekochten Schinken
- 1 TL Tomatenmark
- Schnittlauch

Rührei kann jeder kochen. Leider sieht das meist wie ein Verkehrsunfall aus und schmeckt auch nicht sonderlich gut. So machen Sie das perfekte (!) Frühstücksei:

Die beiden Eier von der Schale trennen, den Inhalt zusammen mit der Sahne in eine kleine Schüssel geben und mit einer Gabel sorgfältig verquirlen. Den Schinken in kleine Würfel schneiden und zusammen mit dem Tomatenmark und ein wenig zerbröseltem Feta-Käse kurz in die Eier einrühren. Mit Pfeffer und Salz würzen. Nun fetten wir eine Tasse oder eine kleine Auflaufform innen mit Butter ein und geben die Eiermasse hinein. Bitte darauf achten, dass das Gefäß nur zu ca. drei Vierteln gefüllt ist. Die Masse geht etwas auf und sollte nicht überlaufen. Die Tasse dann bei 180 Grad in den Backofen. Nach 15–20 Minuten sollte alles aufgegangen und fertig sein. Mit klein geschnittenem Schnittlauch bestreuen und das perfekte Frühstücksei servieren.

Wer es eilig hat, kann das Ganze auch in der Mikrowelle zubereiten. Einfach auf volle Leistung stellen und ausschalten, wenn die Masse fest und aufgegangen ist. Vielleicht ist es Einbildung, aber mir schmeckt die Variante aus dem Ofen besser.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

# Im nächsten Heft

❑ Vorschau/Sneak Peek

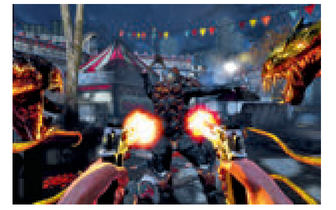
## Risen 2: Dark Waters



Wir geben im Rahmen einer Sneak Peek PC-Games-Lesern die Chance, das Rollenspiel von Piranha Bytes ausführlich zu spielen (s. Vorschau auf Seite 48), und verraten, wie fertig das Piratenabenteuer ist!

❑ Test

**The Darkness 2** | Mit fiesen Tentakeln und rauchenden Colts gegen Mafia und das Böse!



❑ Test

**Syndicate** | Die Ego-Shooter-Wiedergeburt des Strategie-Klassikers: Operation gelungen?



❑ Test

**King Arthur 2** | **Total War** lässt grüßen: Fantasy-Strategie mit imposanten Massenschlachten



❑ Test

**Kingdoms of Amalur: Reckoning** | Mega-Rollenspiel mit action-orientiertem Kampfsystem



## PC Games 03/12 erscheint am 29. Februar!

Vorab-Infos ab 25. Februar auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSION** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

**PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT**




Im aktuellen Teil der Action-Saga kontrollieren Sie als persischer Prügelprinz auch das Element Wasser.





computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Stellv. Redaktionsleiter** Wolfgang Fischer
**Redaktion (Print)** Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Marco Albert, Marc Brehme, Florian Emmerich, Christian Gögelein, Oliver Haake, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
**Trainees** Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
**Redaktion (Videos)** Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
**Redaktionsassistenz** Yves Nawroth
**Redaktion Hardware** Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert
**DVD** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Verlagsleiter** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag, Iris Manz
**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
**Chefredakteur Online** Florian Stangl
**Redaktion** Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Anzeigenleiter** Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

**Anzeigenberatung Online** freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen




Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.